STEAMES TELJES JÁTÉK » MERIDIAN SQUAD 22

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

TORMENT

TIDES OF NUMENERA

KLASSZIKUS SZEREPJÁTÉKTÓL ILYET MÉG BIZTOS, HOGY NEM LÁTTÁL – 6 OLDALAS TESZT

8 OLDALAS EXTRA

10 ÉVES A S.T.A.L.K.E.R.

Exkluzív cikkel ünnepeljük a sorozat születésnapját

4 OLDALAS ELŐZETES

DAYS OF WAR

A második világháború pokla a monitoron

4 OLDALAS TESZT

HALO WARS 2

A Covenant megint nem bír magával

4 OLDALAS TESZT

FOR HONOR

Becsületbeli ügy vagy eszelős kaszabolás?

JÁTSSZ VELÜNK!

LEGYEN A TIÉD EGY Shuttle XPC

S.T.A.L.K.E.R.: LOST ALPHA DEVELOPER'S CUT

Felejtsd el a korábbi Stalker-játékokat, ez az, amire vártál!

EARLY ACCESS A BONCASZTALON

Avagy elmondjuk, mi a baj a korai hozzáférésű játékokkal.

HORIZON: ZERO DAWN TESZT

Leteszteltük a PlayStation 4 egyik legnagyobb dobását.

ÍGY LETTEM A WITCHER 3 GYÖNYÖRŰ VÖRÖSE

Interjú az Oriannát alakító színésznővel, avagy hogyan készült a játék.

PC GURU 2017. 03.

1995 Ft – 6,99 EUR

FOR HONOR™
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. For Honor, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
UBISOFT

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/03-as számához steames Meridian: Squad 22 PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. MÁRCIUS

„NEM CSÚSZUNK, DEHOGYIS, SOHA!"

A fenti idézet nem valamilyen nagy gondolkodótól származik, hanem tőlem, aki szentül meg voltam győződve afelől, hogy egyetlen hét alatt össze lehet rakni egy magazint. Nos, tény és való, nem lehetetlen, elvégre a kezetekben tartjátok a PC Guru márciusi számát. Ugyanakkor az is tény, hogy mivel minden nagyobb játék, képanyag, na meg a kellő munkakedv is csak lassan csordogált be a szerkesztőségbe, az előző számnál nyert egy hét is ripsz-ropsz elröppent. Az eredmény: kedd van, a lapleadás napja, én pedig még javában körmölök, mint a jó gyerek. Ez van, nem kellett volna hajnalig Horizon: Zero Dawn-ozni...

Vagyis hát dehogynem, miket beszélek összevissza! Elképesztő hónapon vagyunk túl, rengeteg fantasztikus játék és téma jött szembe, mi pedig annak rendje és módja szerint lecsaptunk az összesre. Kezdjük a sort az előzetesek és az Early Access játékok frontján. Bejelentették a Project CARS 2-t, Gebbbe pedig rárepült, mint Hamilton Alonsóra, így alig pár oldallal arrébb mindent megtudhattok az év legjobbnak ígérkező autós játékáról (ezt mondjuk még keresztülhúzhatja a Forza 7, ugye). Bate Conan, a barbár világába merülhetett el a Conan Exilesban, JohnBart pedig megvívta a második világháborút a Days of Warban.

Aztán megjelenés előtt volt szerencsénk letesztelni a borítónkat is díszítő Torment: Tides of Numenerát, a fent már említett Horizont, és még a Halo Wars 2 is befutott, szóval akár konzolos, akár PC-s vagy, lesz miért végiglapozni a 38 oldalon terpeszkedő tesztrovatot. Böjti mindemellett a For Honorban küzdött a becsületért, wilson pedig a Realpolitiksban a jóléti államért – hogy sikerült-e győzelmet aratniuk, cikkeinkből kiderül. Chris pedig... nos, Chris sokat evett, jókat csuklott, és folyamatosan próbált édességgel tömni, hátha sikerül cukormérgezést okoznia nálam (csak szólok, hogy nem jött össze). Már csak azért sem, mert teljesen a Stalker bűvöletében töltöttem az elmúlt heteket. 10 éves ez a remek játéksorozat, ennek megfelelően egy 8 oldalas cikket készítettünk róla, ebben exkluzív információk is találhatók a folytatás Stalker 2-ről. És ha már Stalker: górcső alá vettük a végre tényleg elkészült Lost Alpha modot, hogy aztán a modtémától felpörögve a GTA V legélethűbb modifikációjára is ráprobáljunk. Rovataink között találtok egy 4 oldalas cikket az Early Access-játékok problémáiról, valamint interjút olvashattok azzal a magyar hölggyel, aki megannyi fantasztikus játékban szerepelt úgy, hogy észre se vették. The Witcher 3: Wild Hunt, Final Fantasy XV? Ő bizony ott volt mindenhol.

Hardverrovatunk a barcelonai Mobil Világkongresszus összefoglalójával, valamint a hardverpiac 2017-es átalakulásának ígéreteivel foglalkozik, de annak rendje és módja szerint az ÁlomPC is visszatért. Sőt a PC Guru 25. évfordulós esztendeje miatt most egy Shuttle XPC is a tiétek lehet az újsággal – a részleteket a 104. oldalon találjátok. Teljes játékunk a 10 éves Elder Games Meridian: Squad 22 című alkotása, ami 2016-os keltezésű, és tavaly tesztet is írtunk róla a PC Guruban. A magyar stúdió egykor egy főt számlált, ez mára felhízott hatra – ha érdekel, min ügyködik a csapat, olvasd el az ide vágó interjúnkat is. Én pedig engedelmetekkel megyek a dolgomra, mert még nagyon sok vasparipa vár megszelídítésre a Horizon világában.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

2017-BEN NEMCSAK A STALKER 10 ESZTENDŐS, DE A WITCHER ÉS A CRYSIS IS, NEM BESZÉLVE A PC GURU KÖZELGŐ 25. SZÜLETÉSNAPJÁRÓL. NEKED KÖTŐDIK VALAMILYEN JUBILEUM EHHEZ A JÁTÉKOK SZEMPONTJÁBÓL ROPPANT MOZGALMAS ÉVHEZ? HA IGEN, MI LENNE AZ?

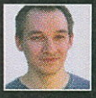
Chocho
Idén lesz 10 éve, hogy programozóként szakvizsgáztam. Ne tessék röhögni, tényleg ez az első szakmám, bár semennyire sem értek hozzá, már akkor sem tudtam róla semmit, amikor megszereztem. Arra persze jó volt, hogy valamennyire átlássam a játékfejlesztési folyamatokat.

Böjti
40 éve szüleim már tervbe vehettek, 30 éve javában nyüstöltem a The Last Ninja C64-es változatát, 20 éve eszembe jutott, hogy újságíró legyek, 10 éve pedig főszerkesztőként néztem a Fangoria haláltusáját. Oké, utóbbi nem túl vicces, de hát a Böjtik élete sem csak játék és mese. :D

Chris
Oh, rengeteg! Majdnem 10 éve volt, hogy megjelent a World of Warcraft, szóval úgy rémlik, hogy akkoriban mást sem csináltam, csak wowoztam. Az 1992-es Guru megalakulását pedig első sorból figyeltem végig, ekkor kerültem közelebbi kapcsolatba az alapítókkal.

Peti, a dizájner
Nekem az autókhoz köthetően van jubileum, pont 20 éves a verda, meg is ünnepeljük, teletankolom, és az éves mosás is sorra kerül, illetve veszek bele egy digitális hőmérőt, mert most egy fali van benne, kicsit körülményes leolvasni. A jogosítványom 25 éves, ezt nem ünneplem.

JohnBart
Nagyon repül az a rohadt idő, ha a STALKER és a Crysis már tízéves – pedig mintha csak tegnap lett volna, hogy először kinyomtam őket. Mint a Modern Warfare-t. És a Half-Life 2: Episode 2-t, az Unreal Tournament III-at, meg az Enemy Territory: Quake Warst is.



Bate
Olyan szép jubileumom, mint a tizedik vagy huszonötödik évforduló, nincs, de idén lesz tizennégy éve, hogy megírtam az első cikkem a PC Guruba. És igen büszke vagyok rá, hogy Chocho és Böjti még mindig hagyja, hogy itt rontsam a levegőt.

Lor
A Mass Effect első része is 2007-ben jelent meg, így Ríviai Gerált mellett megismertem a videojátékok másik legjobb csávóját, Commander Shepardöt is. Nem mellesleg az ME volt az, ami miatt ismét aktívan kezdtem játszani, szóval eléggé meghatározó az életemben.

Siklara
Húsz éve jelent meg egyik örök kedvencem, a T-Rexes-jetis-sárkányos Tomb Raider 2, én pedig még viszonylag kezdő játékosként motorcsónakáztam Velencében, tíz éve viszont megjelent nyomtatásban az első játékokkal kapcsolatos cikkem, most meg itt vagyok. Hurrá!

wilson
Ha minden igaz, idén márciusban van ötödik éve, hogy a PC Guru életébe csöppentem. Oké, lehet, hogy igazából ennél azért több, mert már előtte is írtam cikkeket, de 2012-től mintha már szerkesztő lettem volna Miguel távozását követően. Repül az idő, pont mint a lapzárták.

Midnite
10 éve? Talán áhítattal vártam a The Burning Crusade megjelenését (jó kis sorbanállások). És kijött az Assassin's Creed, egy vagyon volt a gépem feltuningolni, mire elindult rajta. Ja meg akkoriban nem lehetett online kaját rendelni, telefonálni kellett :(

10

ELŐZETES

PROJECT CARS 2

Az első rész a megjelenése után nagyot robbantott, de vajon sikerül tartani a még többet és jobbat elvet, mikor szimulációról beszélünk?

16

ELŐZETES

DAYS OF WAR

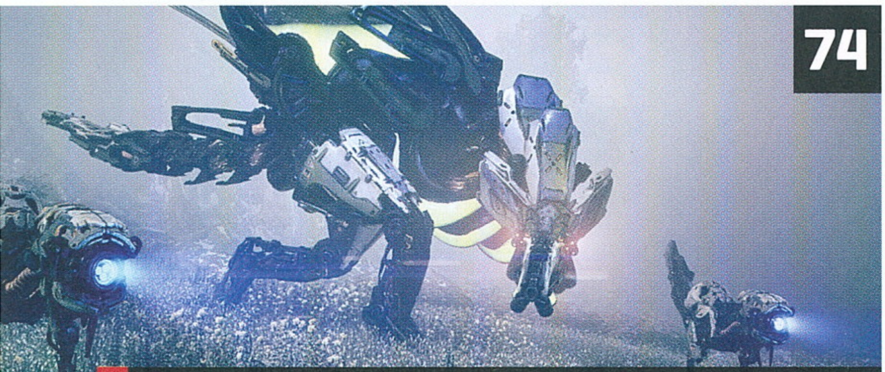
A belső nézetes online lövöldék végre elszakadnak a jelen és a jövő hadviselésétől, hogy visszatérjenek a múltba, a világháborúba.

56

TESZT

HALO WARS 2

Az első rész PC-n sajnos nem jelent meg, ám a folytatást számítógépen is kiélvezhetjük, sőt ajándékba kapjuk mellé az előzményt is.



74

TESZT

HORIZON: ZERO DAWN

A Killzone-sorozatot jegyző csapat végre valami új fába vágta a fejszéjét, az eredmény pedig egy kiemelkedő, gyönyörű akciójáték.

Tartalom

ELŐZETES

010 Project CARS 2

EARLY ACCESS

014 Quote
016 Days of War
020 Tyler: Model 005
022 Conan Exiles
026 Warhammer 40,000: Space Wolf
028 Crash Force

TESZT

040 Torment: Tides of Numenera
046 Sniper Elite 4
049 Pinball FX2 Star Wars Pinball: Rogue One
050 Realpolitiks
052 Sovereignty: Crown of Kings
054 Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book
056 Halo Wars 2
060 Halo Spin-offok
062 theHunter: Call of the Wild
064 For Honor
068 Nights of Azure
070 Berserk and the Band of the Hawk
073 Mario Sports Superstars
074 Horizon: Zero Dawn

HARDVER

100 MWC 2017 összefoglaló
102 Amazon Echo Dot 2. Generation teszt
103 MSI Z270 Gaming Pro teszt
106 A fejlődés útja
108 Audible teszt
110 ÁlomPC

ROVATOK

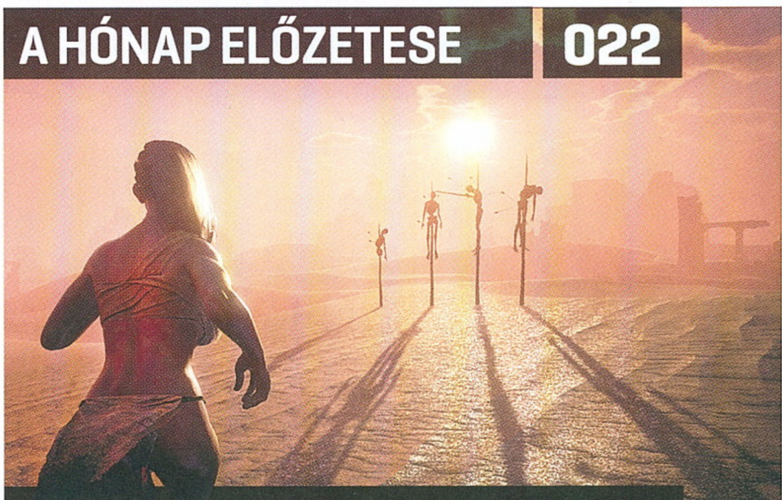
030 Tíz éves a S.T.A.L.K.E.R.
080 S.T.A.L.K.E.R.: Lost Alpha Developer's Cut
082 Második kör: Tom Clancy's The Division
084 Láthatatlan hősök
088 Grand Theft Auto V - RDE mod
090 Korai bugömlés
094 Radar alatt
098 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 064

FOR HONOR

A lovagokat, szamurájokat és vikingeket összeeresztő multiplayer akciójáték akár még jó is lehetett volna, ám a Ubisoft spórolós és buta megoldásai miatt nem lett az. Böjti emiatt alaposan kimérgelődte magát a rendelkezésére álló 4 oldalon.

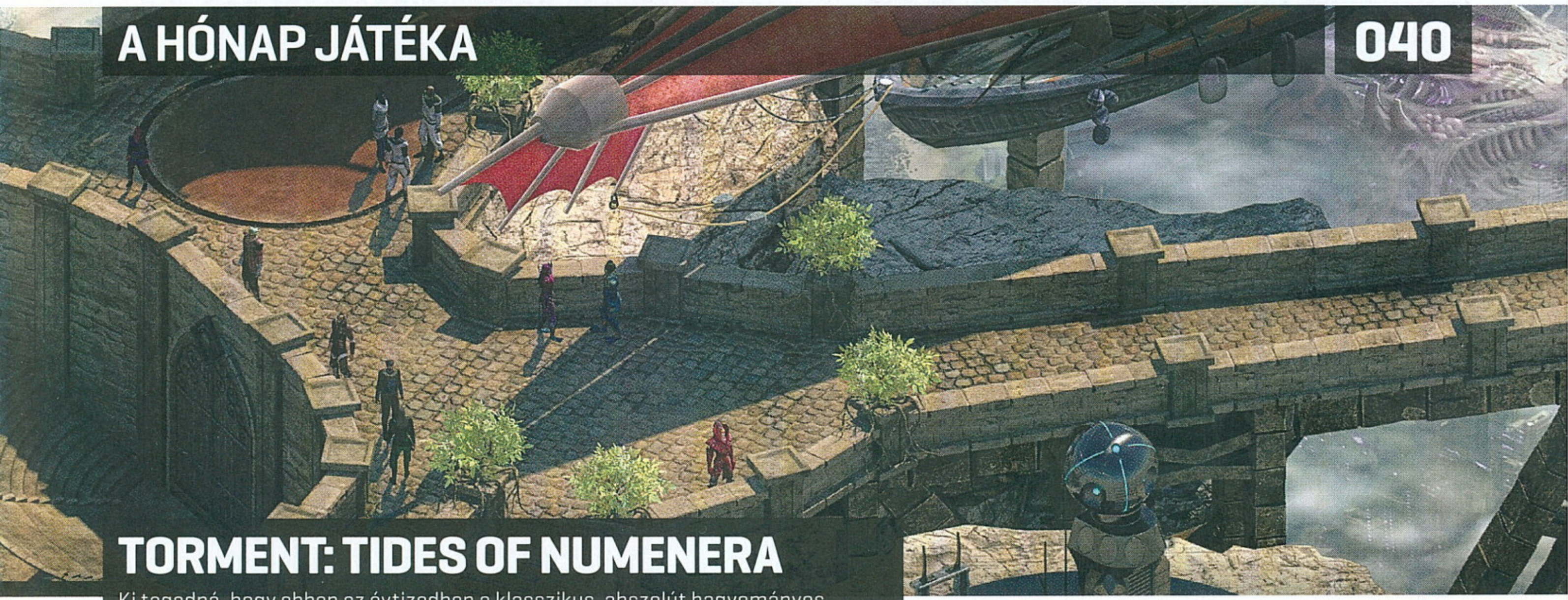
A HÓNAP ELŐZETESE 022



CONAN EXILES

A Funcom nem először próbálkozik MMO-val, ám az utolsó kísérletet (ami szintén Conan nevéhez köthető) követően a csapat tanult a hibákból, így a CE Bate szerint (a szerkesztőség többi tagja is bólogat) szórakoztató és már most izgalmasabb elődjénél.

A HÓNAP JÁTÉKA 040



TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Ki tagadná, hogy ebben az évtizedben a klasszikus, abszolút hagyományos RPG-k a reneszánszukat élik? A Pillars of Eternity, a Wasteland 2 és a Divinity: Original Sin után pedig itt a soron következő trónkövetelő, ami még a vártnál is jobban teljesített. Címlapos játékunkról Tenebra mesél 6 teljes oldalon.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

TELJES JÁTÉK:

RJ5SEOWI8RVDWXFXF2LA

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: EJ6AJZJS

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. április 15-éig érvényes.

MAGYAR STRATÉGIA, RETRÓBOMBA MÓDRA

MERIDIAN SQUAD 22

[ÍRTA **CHRIS**]

Eleged van az idióta mobákból, és visszasírod azokat az időket, amikor még a Red Alerttel és a StarCrafttal játszott mindenki? Nem voltak még lelketlen, online lövöldözős FPS-ek, és nem volt minden szalmabála alatt egy rejtett pengével felszerelt bérgyilkos? Ha a válasz igen, akkor e havi teljes játékunkat biztosan imádni fogod, ugyanis hatalmas nosztalgiabombát dob rád.

De mielőtt bemutatnánk márciusi teljes játékunkat, kezdjük cikkünket egy kis öntömjénezéssel, ugyanis rendkívül büszkék vagyunk aktuális mellékletünkre. Először is azért, mert egy kifejezetten új játékot sikerült magazinunk mellé csomagolnunk (2016 augusztusában jelent meg, a tavaly szeptemberi számban közöltünk róla tesztet), másrészt pedig egy olyan alkotásról beszélünk, ami úgy kapott jó értékeléseket, hogy lényegében mindössze egy ember áll a fejlesztése mögött. A szóban forgó illető neve Tarsoly Ede, akiről biztosan kitaláltátok, hogy magyar. Egyedül tervezte a pályákat, rajzolta a textúrákat, programozta a mesterséges intelligenciát és úgy cakompakk mindent, ami életre kelti a Meridian: Squad 22-t. Döbbenet.

BENNSZÜLÖTT ROBOTOK

De mi is az a Meridian? Ez a cím gyakorlatilag már egy széria megnevezése, ami egy valós idejű stratégiai játéksorozatot takar. Ennek legújabb része a Squad 22, amihez elméletileg még két további epizód érkezik majd valamikor, bár ezek elkészüléséről még semmilyen hírt nem kaptunk. Visszatérve a Squad 22-re, történetünk a harmadik évezred elején kezdődik, ahol az emberiség már a végnapjait éli a Földön. Miután teljesen tönkretették a planétát, új kolonizálható lakhelyet kell keresniük maguknak, ahova átköltözhet a megtépázott társadalom. Csillagászok viszonylag hamar rábukkannak egy lakható bolygóra, amit Meridiannak neveznek el, s azonnal elpostáznak oda egy jó adag telepest, akiknek feladata a bolygó felfedezése és benépesítése lenne. Talán már sejtitek, hogy mi következett ezután: a telepesekkel megszakadt a kapcsolat, ezért az Egyesült Föld vezetői úgy döntenek, hogy odaküldenek egy katonai osztagot, hogy vizsgálják ki, mi történhetett.
A feladatuk, hogy megkeressék az eltűnt telepeseket és hazahozzák őket, ha lehetséges. Itt kapcsolódunk a játékmenetbe mi, egy harcedzett parancsnok bőrébe bújva. Mi leszünk a mentőexpedíció parancsnoka, akivel aztán nagyon gyorsan rájövünk, hogy miért is tűnhettek el telepeseink, miután valakik ripityára lövik a bolygóhoz közelítő űrhajónkat. Nagyon úgy tűnik tehát, hogy a Meridian eredetileg lakott volt, méghozzá egy agresszív gépfaj által, amely úgy érzi, hogy tagjait illeti a planéta, és nem engedi, hogy elvegyük, amit csak akarunk. Látszik, hogy nem ismerik még az emberiséget, no de majd exportálunk egy kis humánosságot!

A rendszer jelezte, hogy a tintapatronok kifogyóban vannak, de azt hittem, egy szép szivárványt még azért sikerül ide lőni. Hát nem.

ADATOK

KIADÓ
Elder Games

FEJLESZTŐ
Merge Games, Headup Games

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
Tarsoly Ede játéka 2016. augusztus 11-én jelent meg.

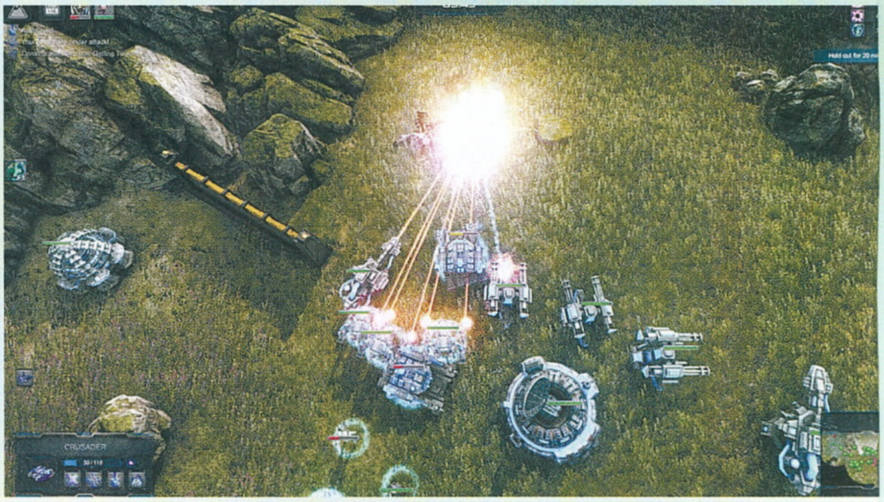
ÁR
Steamen 15 euróért, avagy jelenleg nagyjából 4600 forintért veheted meg.

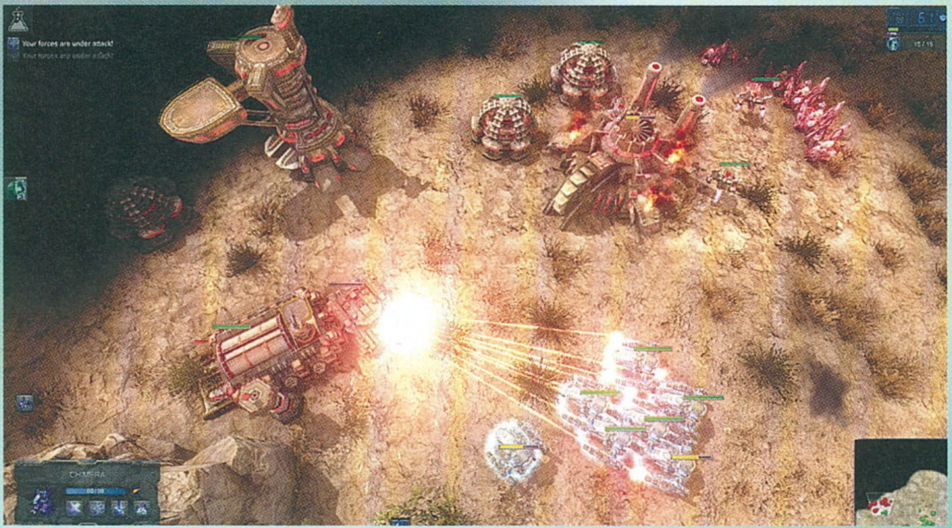
GÉPIGÉNY
2Ghz dual core CPU, 3 GB RAM, nVidia GeForce GTX 275 vagy ATI Radeon 4770 VGA, 5 GB HDD.

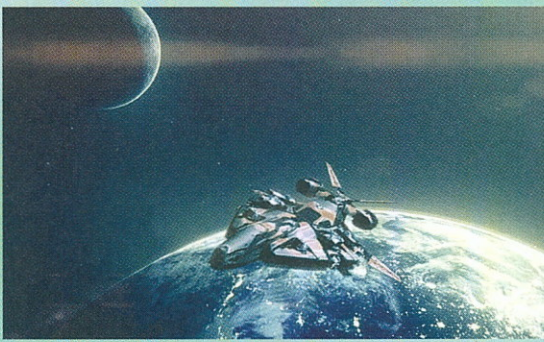
ER-TÉ-ESS

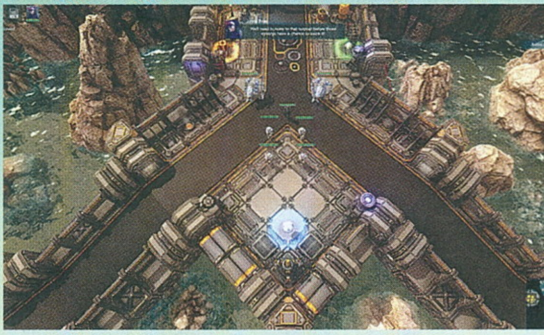
Ahogyan azt már fentebb említettük, a Meridian: Squad 22 tehát egy ízig-vérig stratégiai játék, annak minden bájával és ismertetőjegyével. Egyetlen játszható fajt irányíthatunk, az embereket, akikkel voltaképpen a szokásos módon küzdhetünk a bennszülött gépsereg ellen. Először is drónokat kell gyártanunk, amik a gazdaságunk életben tartásáért lesznek felelősek. Velük bányászhatjuk ki számunkra a nyersanyagot (pontosabban shardiumot), és velük tudunk építkezni is. A drónok által kitermelt és leszállított shardiumot aztán többféle egységre költhetjük azokban az épületekben, amiket felépítünk.

A barakkokban például különféle gyalogságot toborozhatunk, a gyárakból pedig járműveket gyárthatunk (tankot,









lépegetőt és légiegységeket is). Újdonságként a szériában megjelent a kikötő is, amelyből terméskezetesen hajókat bocsáthatunk vízre, de ennek sajnos nem igazán vehetjük hasznát, ugyanis alig akad olyan pálya, ahol vízfelület található.

A játék tartalmaz egy fejlődési-kutatási rendszert is, amelyen keresztül új egységeket, épülettípusokat és egyéb fejlesztéseket érhetünk el. A kutatást három alkategóriára osztja a játék: létezik harci, védelmi és gazdasági irányág, amelyeken 20-20 pontot fejleszthetünk ki úgynevezett kutatási pontokból. Ezeket a pontokat a pályákon elszórva találjuk, amiket egységeinkkel tudunk felszedni. A pontok sokszor feltűnő helyen hevernek, de bőven találunk belőlük eldugott sarkokban, kanyonokban, sziklák mögött is. Érdemes minden kutatási pontot felkutatni és felvenni, ugyanis egy-egy kutatás elég költséges (4-5 pont is kellhet egyhez), ami miatt még azt is alaposan meg kell gondolnunk, hogy mire költjük a vérrel és verejtékkel megszerzett darabokat. Hogy mire érdemes költeni? Nos, egyes esetekben jól jön, ha a védelmi kutatásfán kifejlesztünk egy hatékony gépágyút, máskor pedig hasznos, ha a meteorcsapást választjuk, amivel tüzes áldást küldhetünk egy adott területre. Érdemes mindig úgy költekezni, ahogy a játékstílusunk diktálja: ha inkább bevackolnánk magunkat a bázisunkra, amíg elég erős sereget nem építünk, akkor fejlesszük a védelmet, ha viszont szeretnénk átvenni a kezdeményezést és támadnánk, akkor értelemszerűen ilyen irányba pakoljuk a pontokat. Fontos megjegyezni, hogy a fejlődési rendszerben elköltött pontjainkat átvihetjük a következő küldetésekre is, aminek köszönhetően a többszöri végigjátszás is szórakoztató maradhat oly módon, hogy másodszorra másképp költjük el azokat.

Bár a Meridian: Squad 22 multit nem, csupán egyszemélyes játékmódokat tartalmaz, azokból hármat is kapunk, melyek mindegyike külön figyelmet érdemel. Az első a szokásos kampány, amiben 9 küldetésen keresztül kell a túlélésért küzdenünk a gépek ellen. A pályák és a missziók viszonylag változatosak, egyszerre találunk köztük hagyományos, építkezést és gyártást erőltető, valamint hordamódszerű védekezős missziókat is. Ezenkívül a főmenüből elérhető a Squad Missions is, amiben öt további küldetés kapott helyet, amelyekben a reflexeinket jóval inkább próbára teszi a játék. Ezekben a bevetésekben csupán egy-két egység irányítása lesz a feladatunk, melyeket általában életben kell tartani, miközben teljesítjük velük egy célt (általában a lopakodás áll a főszerepben). Ezenkívül létezik egy Conquest játékmód is, amiben egy hexagonális rácson kell küldetések közt válogatnunk, hogy milyen irányba haladjunk a bolygófelszínen. Ahogy haladunk előre és hódítunk meg új területeket, úgy válik egyre nehezebbé a játékmenet. Bár a történetmesélés ebben a játékmódban elmarad, a Conquest legalább olyan élvezetes, mint a hagyományos kampány, azzal a hatalmas különbséggel, hogy mi szabhatjuk meg, milyen terepen szeretnénk küzdeni. Ha pedig a terep szóba került, érdemes megjegyezni, hogy a Conquestben a játék procedurálisan generált pályákat kínál, melyek több mint 100-féle küldetésvariációt biztosítanak számunkra.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzékénél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

BEZZEG AZ ÉN IDŐMBEN

A Meridian: Squad 22 tehát egy rendkívül szórakoztató RTS, ami ráadásul piszok jól is néz ki. Az effektek látványosak, a táj változatos, és az egységek is jól festenek. Persze akadnak olyan elemei, melyek a sokat látott veteránok szemét talán szúrhatják (ilyen például a kiszámítható mesterséges intelligencia, ami az útkeresést is felügyeli), de tisztességtelen lenne a játékkal szemben olyan elvárásokat állítanunk, mint mondjuk olyanokat, amik a StarCraft 2 esetében állnak. Egy közel 4500 forintos játékról van szó, amit egyetlen ember programozott és rajzolt, ezt szem előtt kell tartani. De minden apróbb hibája ellenére a Meridian: Squad 22 egy fantasztikus, retró csomag, amit mindenkinek ki kell próbálnia. Ha másért nem, hát azért, hogy visszarepítse magát a 2000-es évek elejére, és felidézze a nagy klasszikusokat, amikor még a Red Alert 2-nél jobb játékot elképzelni sem tudtunk.

A mesterséges intelligencia mindent megtesz azért, hogy megszerezze a tökéletes PC Guru magazin elkészítési módjának titkát, de bázisunk védelme minden esetben állja a sarat.

ELDER GAMES INTERJÚ

10 ÉVES A MERIDIAN FEJLESZTŐJE

[ÍRTA CHOCHO] **A PC Guru olvasói számára ismerős lehet Tarsoly Ede neve: nem elég, hogy jelen számunk teljes játékáért is ez a magyar fiatalember felelős, de ő készítette a 2016 májusi PC Guru magazinhoz mellékelt Meridian: New Worldöt, és többször interjúztunk már vele a magazin hasábjain és a weboldalunkon is.**

A Meridiant anno hosszabb sorozatnak tervezted, ez továbbra is áll?
Igen, bár most határozatlan ideig jegelem. Az elmúlt öt évben gyakorlatilag megszakítás nélkül, egyfolytában valamelyik Meridian-játékon dolgoztam, és most egy kicsit szeretnék eltávolodni az RTS műfajtól, hogy később majd újult erővel és friss ötletekkel térhessek vissza a sorozathoz.

Milyen volt a Meridian: Squad 22 fogadtatása? Elégedett vagy a visszajelzésekkel?
A játék fogadtatása az elődhöz képest ezúttal sokkal jobb volt, technikailag egyértelműen előrelépés történt, és ezt a játékosok is így gondolják. Összességében elégedett vagyok. A legnagyobb probléma a Squad 22 fejlesztésével az volt, hogy a vége felé kezdtem el igazán érezni, mennyire kevés időm van mindent kidolgozni úgy, hogy az összes feladatot én látom el. Emiatt kimaradt egy ellenséges bossfight és egy teljes küldetés is a hadjáratból.

10 éves az Elder Games, ez nagy szó. Az ünnepi Facebook-posztodban azonban arról írtál, átvertek egykoron. Mi történt?
Még mielőtt leszerződtem a Headup Gamesszel, volt egy magyar kiadóm, mellyel egy Shattered Origins: Guardians of Unity című játékon dolgoztam. Rengeteg jól hangzó ígéret, valamint 3 és fél évnyi munka után a játék elkészült. Egy átlag 70-80%-ra értékelt játékról van szó *(a PC Guruban 84%-ot kapott – a szerk.)*, amiről még a Rock, Paper, Shotgun is írt, és ami iránt a Valve is élénken érdeklődött (akkoriban kifejezetten nehéz volt Steamen megjelenni, és nagy presztízsnek számított, ha valakinek mégis sikerült). A hozzáértés és marketing teljes hiánya miatt a játék gyorsan feledésbe is merült, a Valve-től érkezett szerződéssel a kiadó nem volt hajlandó foglalkozni, a bevételből pedig semmit nem láttam.

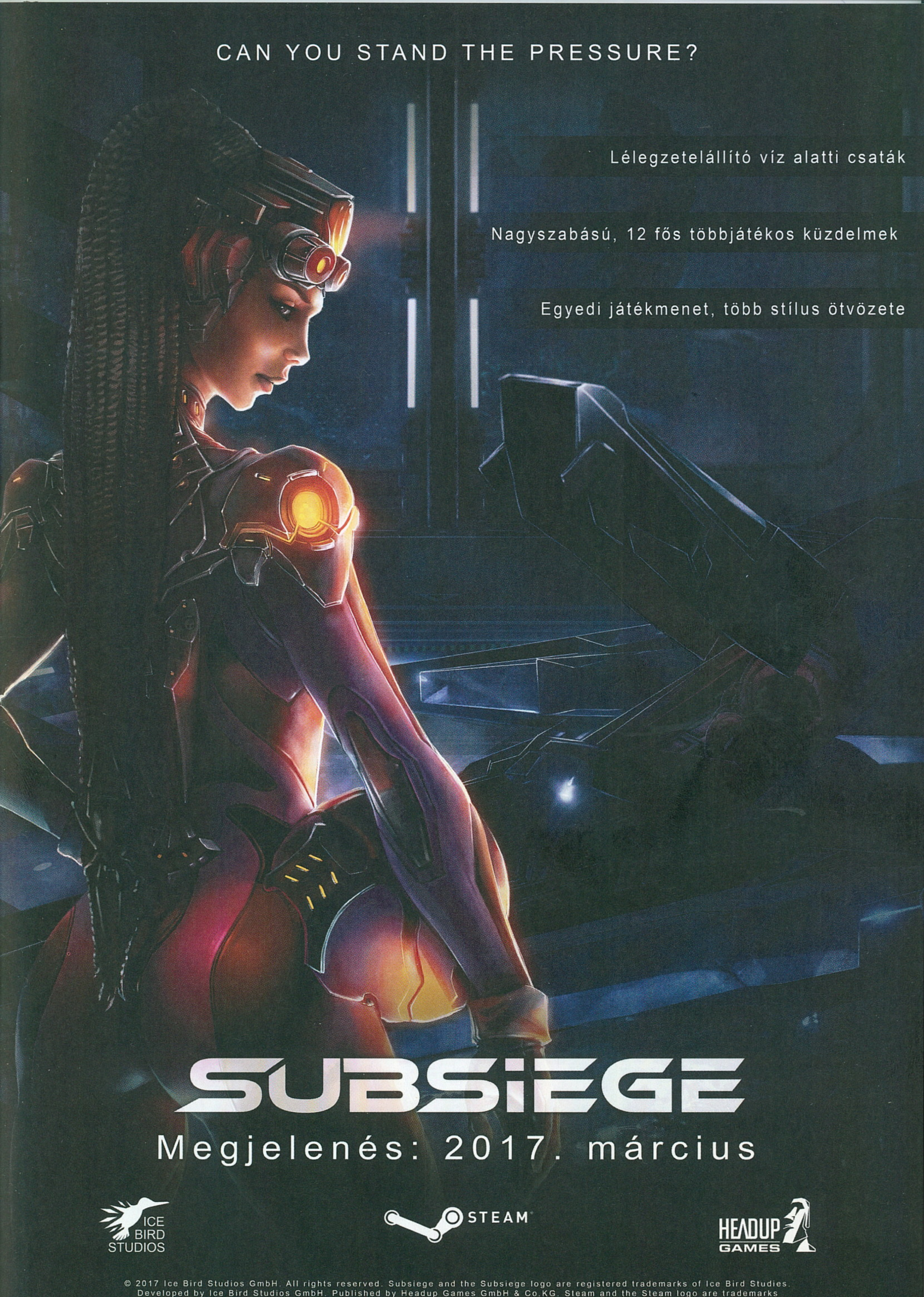
Azt csiripelik a verebek, hogy új játékon dolgozol. Lehet erről tudni bármit is?
Egy történetorientált sci-fi TPS-RPG hibridről van szó, melyen AAA-múltú emberekkel, többek között az eredeti Mass Effect-trilógia egyik írójával dolgozunk együtt. A játék fejlesztése tavaly, rögtön a Squad 22 után kezdődött, és az eddigi legnagyobb, legambiciózusabb projekt, ami az Elder Games háza táján készül.

A csapatod már 6 főt számlál. Mennyiben más így dolgozni, mint teljesen egyedül? Stúdiótok is van?
A legfontosabb változás, hogy végre minden feladatomra jut időm! Így a játék is kidolgozottabb lesz, olyan részletekkel is tudunk foglalkozni, mint például a karakterek arcának apró rándulásai, érzelmi reakciók egy-egy szituációra. A szereplőkön túl a világ, a történet is érdekes, kidolgozott, és a megvalósítás is precízebb. Egy másik érdekes változás, hogy 10 év után felhagytam a zeneszerzéssel, és átadtam azt egy olyan díjnyertes alkotónak, aki új színt visz ebbe a játékba. Stúdiónk nincs, mivel a csapat fele külföldi. Skype-on keresztül dolgozunk.

Mi a legfontosabb lecke az elmúlt 10 évből?
„Egyszerre csak egy lépés." Ezt volt talán a legnehezebb megtanulni. Ha egyedül, vagy egy kisebb csapattal dolgozol, akkor ha belegondolsz, mennyi feladatod van még hátra, könnyen elbátortalanodhatsz, és olyankor nagyon nehéz bármit is megvalósítani. Ezért kell mindig csak a következő lépésre koncentrálni, mert sok apró lépésből lesz végül kész játék. Indie-ként csak így lehet igazán ambiciózus játékokat megvalósítani.

Immár négy nagyobb projektet szállítottál le, de vannak kisebb játékaid is. Melyikre vagy ezek közül a legbüszkébb és miért?
A Meridian: New Worldre. Az azelőtt készült projektjeimhez képest óriási előrelépés volt, sikerült felépíteni egy hihető sci-fi világot, és volt időm minden részletet kidolgozni. Mára 100 000 eladott példány környékén jár, és mind a mai napig sokan veszik meg és játsszák végig.

Az indie-szféra az utóbbi időben felhígulni látszik. Mi ennek az oka?
Úgy gondolom, hogy a mindenki számára elérhető, hozzáférhető technológia az ok. Az olyan, könnyen beszerezhető játékmotorok, mint pl. a Unity sok emberrel elhitették, hogy tudnak játékot fejleszteni. Az apróbb indie próbálkozások minőségén jól látszik, hogy ezekhez az eszközökhöz ugyanúgy érteni kell, mint bármely más, fizetős alternatívához. A különbség az, hogy a Unity vagy Unreal motorokban aránylag könnyen lehet látványos eredményt elérni, ami azt az illúziót kelti, hogy a játékfejlesztés ennyire egyszerű. Ezért aztán a legtöbb önjelölt indie fejlesztő nem képzi magát, és olyan „apróságok" maradnak ki, mint az optimalizáció, használható irányítás vagy épp az ízléses, egységes grafika.
Ettől függetlenül Steamen is jól elkülöníthető az a néhány játék, ami valóban hozzáértő kezek közül került ki, és ezekből kb. ugyanannyi van, mint azelőtt, hogy a Valve megszüntette volna a bekerülő játékok ellenőrzését.


CAN YOU STAND THE PRESSURE?
Lélegzetelállító víz alatti csaták
Nagyszabású, 12 fős többjátékos küzdelmek
Egyedi játékmenet, több stílus ötvözete
SUBSIEGE
Megjelenés: 2017. március
ICE BIRD STUDIOS
STEAM
HEADUP GAMES
© 2017 Ice Bird Studios GmbH. All rights reserved. Subsiege and the Subsiege logo are registered trademarks of Ice Bird Studies.
Developed by Ice Bird Studios GmbH. Published by Headup Games GmbH & Co.KG. Steam and the Steam logo are trademarks

PROJECT CARS 2

MÁSODIK NEKIFUTÁS

[ÍRTA GEBBBE] **Emlékszem a napra, amikor megjelent a Project CARS. A kétszer elcsúsztatott megjelenés után csak arra vártam, hogy végre versenyezhessek. Néztem az órát, hogy ne pont a bolt nyitásakor érjek oda átvenni a limitált kiadású, fémdobozos példányt. Idén viszont óvatos leszek, felülök a hype vonatra, de bliccelni fogok!**

A február nemcsak azoknak volt ok a szerelembe esésre, akik a Bálint-napot várták, hanem az autós játékok fanatikusainak is erősen fantáziamozgató képeken és videókon kellett átrágniuk magukat. A hónap elején ugyanis megérkezett a Slightly Mad Studios gondozásában készülő Project CARS 2 (Community Assisted Racing Simulator) trailere. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, minden szép és jó, a látvány csillagos ötös, szinte minden képkockájában hagy okot a találgatásra. Azt sem tudja az ember, hogy hova kapjon hirtelen, szinte azonnal arra állna rá a keze, hogy már indítsa is az első részt, és nyomjon pár kört egy teljesen random pályán. Csak menjünk már! Van viszont egy réteg, amely óvatosan áll hozzá a látottakhoz.

Nem másról van szó, mint annak a több mint 2 millió embernek egy igen nagy hányadáról, akik PC-re vették meg a játékot. A megjelenés utáni jó pár hónap nem szólt másról, minthogy miként tudjuk ezt a programot olyan minőségű futásra bírni, hogy az ne legyen sem ronda, sem játszhatatlan. Nagy segítség volt még a Windows 10 térhódítása is, mert a hozzá írt driverekkel drasztikusan sok képkockát lehetett nyerni. A megjelenés napjától számítva legalább 13 nagyobb foltozás érkezett a játékhoz, melynek eredménye egy egészen jól játszható, de hibáktól korántsem mentes autós játszóház lett.

DE MIÉRT?

Számomra az egyik legérthetetlenebb probléma az időmérő edzéseket lengi körül. Ha belegondolunk, hogy valamikor 2011-ben fogant meg a Project CARS ötlete, az csak hihetetlenebbé teszi azt, hogy a mai napig nem lehet befejezni egy időben megkezdett gyors kört, mert az edzésből kevesebb idő van hátra, mint amennyi idő alatt teljesíteni tudnánk azt. Márpedig az edzés vége előtt akár 2 másodperccel megkezdett kört a világ minden pályáján be lehet fejezni! A kényelmetlenségek persze nem érnek még véget. Lehetne említeni például a játék beállításainak elérést is. Ha bármilyen irányításbeli, hangbeállítást érintő vagy egyéb szándékunk lenne miután beléptünk egy versenybe, azt el kell felejtenünk. Csak akkor tudunk ezeken módosítani, ha teljesen kilépünk, akár a többjátékos szobából is, és mindezt azért, hogy egy gombot átkonfigurálhassunk a kormányunkon vagy billentyűzetünkön. Néha megesett, hogy egy szerverre való belépés után egyszerűen inaktív maradt a pályára kigurulás lehetősége, csak kukán bámulhattunk és írhattunk értetlenül a csevegőfalra.

Fontosnak tartottam ezt ilyen részletességgel elvinni, hiszen ezeknek a tükrében kell lassan átnyergelnünk a Project CARS 2-re. Amit érzékeltetni akartam, az az, hogy a pénzemért cserébe jelentős javulást várok az új programtól. Na de mit is tartogat

> Szinte mindenki imádta a Slightly Mad Games szimulációját, így a kérdés csak az volt, mikor jelentik be a folytatást.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
autós, szimulátor

MEGJELENÉS
2017 második fele

STÍLUSMINTA

Assetto Corsa
2014 (KUNOS SIMULAZIONI)

Project CARS
2015 (BANDAI NAMCO)

WORK IN PROGRESS IN-GAME FOOTAGE

VERSENYEZZÜNK 2017-BEN IS!

Tisztában vagyunk vele, hogy idén azért más címekre is oda kell majd figyelnünk, melyek megfelelő konkurenciát, és egyben választási lehetőséget is nyújtanak a benzingőzön szocializálódott olvasóinknak. Lássunk most ezek közül párat, amelyek megérnek néhány szót. Persze a teljesség igénye nélkül.

Forza Motorsport 7

Turn 10 Studios

El sem tudom mondani, mennyire örülök annak, hogy az eddig csak Xbox konzolokon elérhető Forza-sorozat nyitott a PC-s közönség felé is a Forza Horizon 3 képében. Tavaly decemberben azonban egy kellemetlen véletlen folytán kiszivárgott (persze egyébként is sejtettük), hogy 2017-ben érkezik a Forza Motorsport hetedik része, amely szintén elérhető lesz a billentyűzetek, de most legfőbbképpen a kormányok huszárai számára. Az előző rész egészen pontosan 460 autómodellt kínált, és ha ez a tendencia folytatódik az új epizódban is, akkor nem lesz olyan játék PC-n sem, amely ezt felülmúlhatná. Köszönet a Fanatec cég vezérigazgatójának, hogy kissé hamarabb szólta el magát, mint ahogyan kellett volna.

GTR 3

SimBin

De régen is volt már, hogy a SimBin szimulátorai uralták a piacot. Rengeteg bajnokság épül például még ma is a Race 07-re vagy a GTR 2-re. Emiatt is nagyon szívmelengető a hír, hogy a srácok már egy ideje dolgoznak a GTR harmadik részén. Ezúttal viszont lesznek konzolra írt verziók is, tehát az újgenerációs gépeken is lehet majd szaggatni az aszfaltot. A lépés persze érdekes, mivel a korábbi játékaik szimulációs szintje köszönő viszonyban sincsen egy konzolon is könnyen játszható versenyjátékkal. Az érzés kísértetiesen hasonló, mint amikor az Assetto Corsa is megkapta a maga konzolos átiratát. Tény, hogy ezekre a masinákra is lehet kormányt vásárolni, azért az egyértelmű, hogy a célközönség nagyobb hányada nem innen fog kikerülni. Az Unreal Engine 4 azonban biztosan garancia lesz a szép látványra, és nagyon bízom benne, hogy a GT3 valamelyik komolyabb GT-sorozat hivatalos licencét is magával fogja hozni. Rettegj Zöld Pokol!

KartKraft

Black Delta

A 2016. júliusi számban adtunk nektek hírt a Black Delta nevű kis stúdió gokartos címéről, a KartKraft-ról. A jelenleg még Early Access kategóriában futó játék célja nem más, mint kifejezetten a kis aszfaltszaggató szörnyetegek hétvégéibe és hétköznapjaiba csöppentsen bele minket. Akár egyszerre 40 versenyző ellen is megmérettethetünk majd, teljesen korrekt versenyszabály-szimuláció kíséretében, valamint olyan fizikával, ami engem még az előzetes írásakor is hanyatt vágott. Az biztos, hogy repülő ember látványa még nem volt ennyire meglepő egy szimulátor játékban, mivel ez inkább a FlatOut-sorozat sajátossága volt, nem pedig egy keménymagnak készülő projekt jellemzője. A pontos megjelenési dátum még sajnos rejtély, de a legfrissebb fejlesztői válaszokat olvasgatva az derül ki, hogy már a játék befejezésén ügyködnek. Talán idén valóság lesz belőle!

számunkra az új reménység? Erről még nagyvonalakban csak találgatni lehet, de amit a trailerben láthattunk, az ad okot némi hümmögésre.

Autós játék giccs level over 9000: lemenő nap fényében csillanó kasztni, mindez aszfaltozott versenypályán, tiszta időben.

AZ IDŐJÓSOK RÉMÁLMA

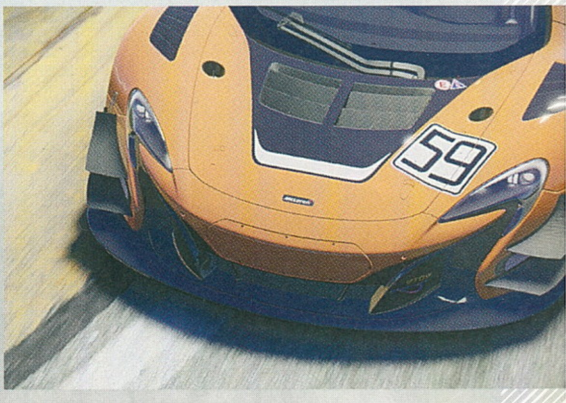
Az időjárás az egyik legfontosabb tényezője az autóversenyzésnek. A fejlesztők ezt a faktort szeretnék jobban kihangsúlyozni, méghozzá egy teljesen egyedi időjárás-szimulációval elérve, melynek neve LiveTrack 3.0. Nem mindegy, hogy az évnek melyik szakában hajtunk egy adott pályán, az aszfaltfelület teljesen máshol fog jobban melegedni áprilisban, mint mondjuk augusztus végén. Ez a Nap állásától függ leginkább, ami az ígéretek szerint maradéktalanul szimulálva lesz, de az sem lesz mindegy, hogy éppen mekkora felhő kúszik be elé és mennyi ideig óhajt ott tartózkodni. Szóval lehetünk akármilyen magabiztosak, a következő körben már nem biztos, hogy ugyanaz a féktáv fogad majd minket a kettes kanyarban, különösen esős aszfalton. Az igazi újdonság viszont a havas pályák és a havazás megjelenése. Ez önmagában még nem ad okot az ájulásra, de a videóban is látott Brands Hatch versenypálya évszakváltakozásai során látott havas útburkolat már annál inkább. Gondoljunk csak bele, hogy milyen lehet kedvenc pályáinkon hóban végigszáguldani. Ide nekem a Nordschleife zöld poklát, ezúttal fehérben! Természetesen nagy kérdés, hogy minden vashoz kapunk-e egy havas gumiszettet, vagy a hó csak arra lesz jó, hogy egyes esetekben a versenyre alkalmatlan állapotot könyvelhessük el.

Elvégre ez egy szimulátor és nem a Forza Horizon 3-ból ismert Blizzard Mountain kiegészítő. Azonban, amit az előzetesen látott, tényleges játékmenetet ábrázoló felvételek mutatnak, engem még nem annyira győztek meg arról, hogy kell-e külön havas pályát is kreálni. Kis túlzással inkább a 2000-es évek ralijátékai jutottak róla az eszembe, ahol körülbelül látni lehetett, hogy hol van a pálya két oldalsó határa, aminek szépen neki lehet csapódni. Mindez párosult egy nagyon amatőr irányítással, amit inkább hagyjunk is meg az enyészetnek, hátha még ebben az életben sikerül kihevernem. Nagy fejtörést okozott a Project CARS első részében a gumiabroncsok felmelegítése. Sokszor több körnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a gumik elérjék az üzemi hőmérsékletet, de egyes esetekben ez optimálisan nem is sikerült. Az ígéreteknek persze sosincs vége, tehát ha minden ideális, és az időjárás nem szól éppen közbe, ezen a téren sem kell számítanunk hasonló problémákra.

Több mint ötven helyszín, különböző variációkkal. Ez azt jelenti, hogy ezt a kanyart napfényes, esős, de akár havas verzióban is bevehetjük, persze minden esetben sajátos fizika mellett.

AUTÓS KÁNAÁN

Az előzmény helyszín- és autókínálatának totális felülmúlására készülnek a fejlesztők. Ez nem kevesebb, mint 50 egyedi helyszínt jelent majd, több



Rengeteget fejlődik az online szegmens is, így teljesen egyedi szezonokat indíthatunk, amiknél az ellenfelek tudását is figyeli a rendszer.

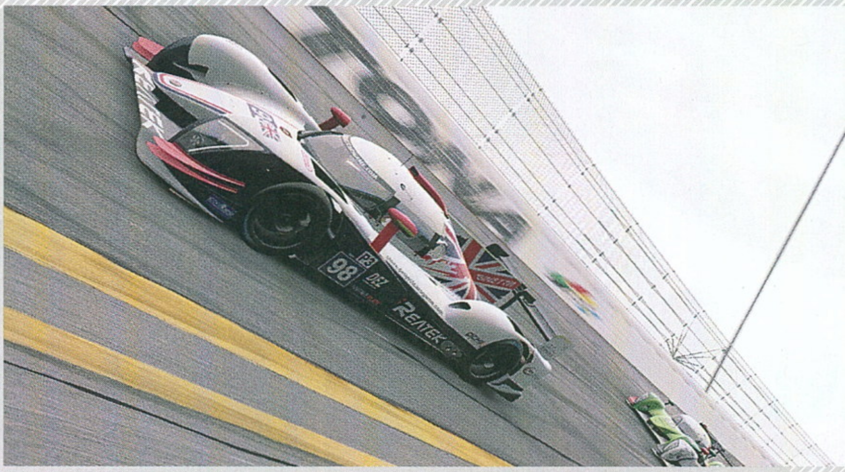
mint 200 variációval az időjárás váltakozásának és napszakoknak köszönhetően. Az autósport 8 különböző műfaját tapasztalhatjuk majd meg, a hagyományos pályaversenyzéstől a ralikrosszig. Mindezeknek több mint 200 autóval vághatunk majd neki, 40 különböző géposztályban, köztük sosem látott és betiltott versenyautókkal is. Vajon a B csoportos raliautók, vagy az egyedi F1 autók rajongói is örülhetnek majd? A hatkerekű Tyrrell-lel szívesen zúznék pár kört, kedves Slightly Mad Studios! És azért az első rész autóival nem mindenki lehetett maradéktalanul megelégedve, hiszen volt olyan géposztály, amiben egyetlen egy autó kapott csak helyet. El kell ismerni, hogy körözgetni azzal is nagyon jó, de nem ártott volna mellétenni még pár modellt, hogy ha az ember szervert indítana az adott kategóriában, ne kelljen mindenkinek kényszeredetten egyazon kocsit választania. Persze a legjellemzőbb megoldás az volt, hogy ezek a szerverek nagyrészt vagy jelszavasak voltak, és egy fanatikus szűk kör nyomta a versenyeket, vagy csak egyszerűen senki nem lépett be az emberhez játszani.

A másik probléma ennek a fordítottja. Szerepelt például a NASCAR autók egyik típusa is, amihez viszont egyszerűen nem kaptunk oválpályát, ahol megjárathattuk volna. Nagyon bízom benne, hogy ilyen panaszokat nem kell majd megfogalmazni a második rész kapcsán. Online téren is fejlődni fog a játék, mégpedig saját elkészíthető szezonnal kecsegtet, mindez tudásszintünknek és viselkedésünknek megfelelő ellenfélkereséssel is meg lesz spékelve, hogy soha ne érezhessük magunkat sereghajtónak, így együtt fejlődhessünk a hozzánk hasonló szintű versenyzőkkel. Nagyon üdvözölt újításnak hangzik a megfigyelő-mód és az állítólagos internetes közvetítések lebonyolítását segítő rendszer is. Hogy mindezen felsorolt tartalmak közül mi lesz az, ami a játék alapverzióját fogja jelenteni, és mi lesz az, amit később DLC formájában kapunk majd meg, azt egyelőre még homály fedi. Az első CARS nem kevesebb, mint 12 letölthető tartalmat kapott, majd később minden bele lett sűrítve a Game of the Year elnevezésű verzióba, ahol egyben kaptunk meg minden fontos összetevőt. Ennek tükrében nyilvánvalóvá válik, hogy nem eszik olyan forrón azt a bizonyos kását. De tudjátok mit? Ne legyen igazam!

Nicolas Hamilton

A Project CARS arca

Talán kevesen tudják, de a Project CARS elkészítésében nagy szerepe volt Lewis Hamilton öccsének, Nicolasnak. Egy ritka fejlődési rendellenességgel, cerebrális parézissel (agyi sorvadás) született, így a mozgási funkciói gyengébbek a kelleténél, és kerekesszékbe is kényszerült. Négyéves korában műtéten is átesett, de még így sem adta fel álmát, hogy egyszer belőle is autóversenyző legyen. 2008-ban ülhetett először egy módosított túraautóba, karrierje csúcspontja pedig egyértelműen a 2015-ös Brit Túraautó Bajnokságban futott szezonja volt. Aktívan részt vesz már a Project Cars 2 munkálataiban is, tanácsokkal és észrevételekkel járulva hozzá a Slightly Mad Studios munkájához. Elmondása szerint sokkal könnyebb így dolgozni egy csapattal, hogy nem mindent a nulláról kezdenek, hanem van egy kiindulási alapjuk az első rész tapasztalatai miatt. Tényleg csak arra koncentrálhatnak, hogy a játék szimulációja tökéletesebb lehessen, és nagyon élvezi a LiveTrack 3.0 nyújtotta állandóan változó versenykörülményeket.



A Project CARS 2 szép és tartalmas lesz, sok szempontból bővül, alá viszont a NASA egyik gépe kell, ha mindent ki akarunk benne élvezni.

VR ÉS 12K

Igen, ízig-vérig mai játékot kapunk, mivel a virtuális valóságot szemünk elé táró eszközök legnépszerűbb típusainak támogatása már alaptartozéka lesz az új üdvöskének. Emlékezzünk csak vissza, hogy például a HTC Vive kompatibilitást csak tavaly májusban kapta meg a Project CARS. Valószínűsíthetően konzolokon ez egyet jelent majd a PlayStation VR-rel, hiszen Xbox One-on nem nagyon tudunk még olyan eszközt megemlíteni, amely a sorba illene. Akinek jó gyomra van, és rendelkezik megfelelő erejű géppel, annak egy szinttel magasabban lesz az a bizonyos élményléc. Na de ki tudja átugrani? Aki majd azt állítja, hogy 12k-s (!) felbontásban is gondtalanul fut a játék. Jelenleg azt hiszem, nem vagyok azzal egyedül, ha egy 4k megjelenítésre képes monitort vagy televíziót is könnyek között fogadnék el egy jószívű adakozótól, de hogy ennél is nagyobb magasságokat üssek meg, az már egy másik dimenzió volna. A tény az tény, a játék támogatni fogja ezt a megjelenítést is. A játék beharangozott gépigénye azért sokat enged sejtetni, mivel a minimum kritériumok között már i7-es processzor szerepel, 8GB RAM, grafikus kártyákat illetően pedig még csak a felső határt tudjuk nektek elmondani, ez pedig az NVIDIA 1080GTX vagy a Radeon R9-es sorozat valamelyik kártyája. Hiába minden, ez sajnos nem kenyérpirítóra lesz optimalizálva.

FÉLIG NYITOTT PÉNZTÁRCA

A megjelenést érintően annyit tudunk, hogy 2017-ben szeretnék még piacra dobni a játékot. Ezt persze nem árt fenntartásokkal kezelni, hiszen a kedvcsinálóban említett kétszeri csúsztatás fenyegetően sejlik fel emlékeimben. Holott az előzetes gameplay tartalmakat látva a folytatás nem tűnik rosszul optimalizáltnak, azért nem árt külön kezelni a konzolokra és számítógépekre írt verziókat. Mivel a gépigény valahol a csillagos eget verdesi (alulról), ezért nagyon nagy hangsúly terelődik az erőforrások kihasználására. Kíváncsi lennék, hogy tízből hány ember fogja azt mondani, hogy neki ideális a játék jelenleg meghatározott minimum gépigénye. A minőségnek ára van, de ha minden a helyén lesz, és a program szépen fog futni, akkor nagyon nem érheti szó a ház elejét. Ráadásként, ha a fentebb említett ordas hibákat kijavítják, vagy a kontrolleres irányítás finomítását is maradéktalanul el tudják végezni, akkor valóban ez lehet az egyik legütősebb autós játék a piacon. Azért várjunk még ezzel, hiszen küszöbön áll még egy Forza Motorsport 7 is, ami aztán gyökerestől forgathatja fel a Bandai Namco és a SMS által gondozgatott kiskertet. Ezúttal viszont könyörögve kérem, ne kelljen csalódnom már az első napokban!

A TUDÁS HATALOM

Quote

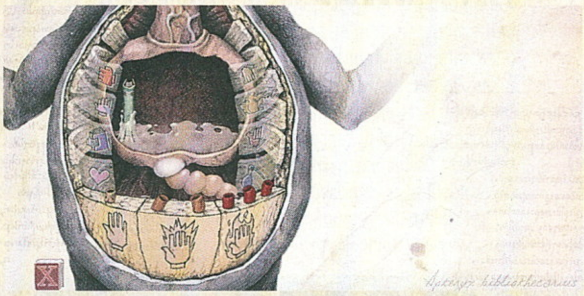
[ÍRTA BÖJTI] ABBAN A VILÁGBAN, AMIT A TUDATLANSÁG ISTENE URAL, AZ ÍROTT SZÓ A LEGNAGYOBB FEGYVER, A KÖNYV A LEGHATALMASABB KINCS. DE HA MÁR NINCS REMÉNY, ÉS MI MAGUNK, AVAGY A HŐSÖK ÖLIK LE A KÖLTEMÉNYEK ÉS PRÓZÁK SZERZŐIT, AKKOR MI MARAD HÁTRA, MITŐL VÁRHATUNK JOBB VILÁGOT? A VÁLASZT JELENLEG MÉG NEM TUDNI, DE A KÉRDÉSNEK AZÉRT MÁR MOST IS SIKERÜLT ALAPOSAN UTÁNAJÁRNI.

A mióta Bliss (Boldogság), a Tudatlanság Istene uralkodik a világon („boldog tudatlanság"?), béke és egyetértés alakult ki, senki nem akarja mások halálát, mindenki nyugalomban tengeti mindennapjait. Ez az állapot pedig csak egy fontos tényezőn múlik: a tudatlanságunkon. Ijesztő? Már hogy lenne az, hiszen nincsenek gyilkosságok, nincsen bűn, hű szolgákként lessük uralkodónk minden szavát és parancsát – ennél jobb üzletet elképzelni sem lehet, mindezért a lelkünket is odaadnánk, ha lehetne, hiszen mindent megadunk, ha nem kell bizonytalanságban léteznünk. Ilyenek vagyunk – ám ahogyan réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban, itt is vannak lázadók, akik romlottságuknak hála nem bírnak nyugton maradni, együtt létezni a közösséggel, és keresik a bajt. Márpedig ha tényekhez, tudáshoz, érvekhez jutnak a fennmaradt relikviáknak hála, Bliss dühös lesz – és ha ő haragos, akkor senkinek sem lesz kegyelem, az ég óvjon mindenkit!

A TUDÁS ÚTJÁN

Mindent összevetve a Quote, avagy a Vindit évek óta készülő alkotása már első ránézésre is igazi különlegesség, olyan videojáték, ami nem annyira illik bele a nagy kiadók által kialakított komfortzónába. A képek alapján hirtelen azt is gondolhatja az ember, hogy ez az 1994-es, PC-re és PlayStationre megjelent Little Big Adventure eltitkolt kistestvére, de ez a látszat átverős, a minimális, a látvány terén tetten érhető egyezésen túl hatalmas különbségek találhatóak a két program között. Kezdeném azzal, hogy a prezentáció is inkább Hieronymus Bosch és Salvador Dalí munkásságát idézi a különféle szobrokkal, szokatlan elemekkel, amik fura külsejű, eltúlzott alakú élőlényeket formáznak. A történet pedig Vonnegut, Bradbury, Huxley írói munkásságát eleveníti fel. Merthogy van egy sztori, ami egy, a tudásra éhező testvérpárral indít, a nővérkék egyike pedig felfedezőútra indulna, hogy legyőzze Blisst, ám a Tudatlanság Istenével összeakadva üres elméjű, megtört, alázatos szolgává válik, akivel a feladat a megmaradt könyvek, az azokban fellelhető tudás begyűjtése, a szerzők likvidálása.

Ehhez a szomorú misszióhoz pedig egy hagyományosabb jellegű aRPG-mechanika nyújtja az alapot, ami kézre áll, még úgy is, hogy vannak fura elemei. Az például nem lepett meg, hogy az egérrel klikkelgetés helyett a WASD billentyűkkel irányíthattam a karaktert, miközben az egér bal gombjával, irányba állva harcolhatok, a jobb lenyomásával pedig ellenfelem lökhetem el magamtól. Utóbbi ráadásul akkor remek lehetőség, ha valami halálos veszély van az opponens háta mögött – tegyük fel, lángoló tűz, amibe ha beleesik az illető, jól megperzselődik. Ami viszont már érdekesebb, az a karakternél lévő speciális könyv, amit a Space-szel lehet eldobni/lecsapni, így teleportálva egy közeli, kijelölt pontra, illetve a harcban a Shift szerepe, amivel látványosabb összecsapásokat lehet megvalósítani.



ADATOK

KIADÓ
Vindit

FEJLESZTŐ
Vindit

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2017.01.31.

STÍLUSMINTA

Book of Demons
2016 (THING TRUNK)

Dark Quest 2
2016 (BRAIN SEAL)

A LÉGIÓ KATONÁJA

A korai hozzáférésű verzió egyébként három fejezetet tartalmaz, ezek közül az első a felvezetés, aminek során a leány összetalálkozik az isteni hatalmú lénnyel, valamint a tőle kapott partnerrel. Merthogy a hősnőt egy madárszerű, humanoid lény is elkíséri útján, neki lehet odaadni a megtalált köteteket. Tatters pedig leveszi fejéről a csőrszerű szerkezetet, hatalmas állkapocsnyi feje szétnyílik, a tiltott tudás megszerzésével pedig különleges hatalomra tehet szert – egy képességfa képében. Ez már nagyjából a megszokott skilleket tartalmazza, speciális akciók is elérhetővé válnak, erősödnek a támadások, megnő a sebzésekkel szembeni ellenállás, avagy a harcok is könnyebben lezajlanak, a kihívás is csökken a kombóknak hála. Ezenkívül itt-ott extra tárgyak is találhatóak a keskeny ösvényeken, labirintusszerűen kialakított

Nézd csak Tatters, az ott az egyik ősöd koponyája. A helyzet az, hogy megette a könyveimet, szóval jól vigyázz, nehogy így járj te is!

A halászfalu barátságos lakói kedves fogadtatásban részesítik hősünket. Aztán a játékos megöli az írókat, a könyveket meg elégeti.

pályákon, ezek közül pedig egyszerre kettő lehet aktív, így megnövelve a sebzést, de akár kulcsot is jelenthetnek egy lezárt ajtóhoz, avagy meg kell gondolni, mikor mi van éppen a karakter kezében.

Máskülönben a feladat az itt-ott heverő betűk összeszedése, így kirakva egy-egy rendkívül fontos idézetet, amikkel végül be lehet jutni a máskülönben (avagy hiányos idézetnél) jóval nehezebb harcokat kínáló dungeonökbe. Ha a szövegek megvannak, jöhetnek a katakombák, amiknél ellenfeleket kell leverni, logikai feladatokat lehet megoldani (hogyan jut el a karakter egyik pontból a másikba), ha pedig nem maradt már kihívás, a szint végén ott az adott kötet, amivel Tatters gyomra bélelhető ki. A fejezetek végén főellenség várja az érdeklődőket, de egyébként is minden a hagyományos módon zajlik, avagy Bliss katonájaként a tudás felkutatása, megsemmisítése a cél, így dolgozva az elnyomásnak, a művészetek és az egyéni szabadság legfőbb ellenségének.

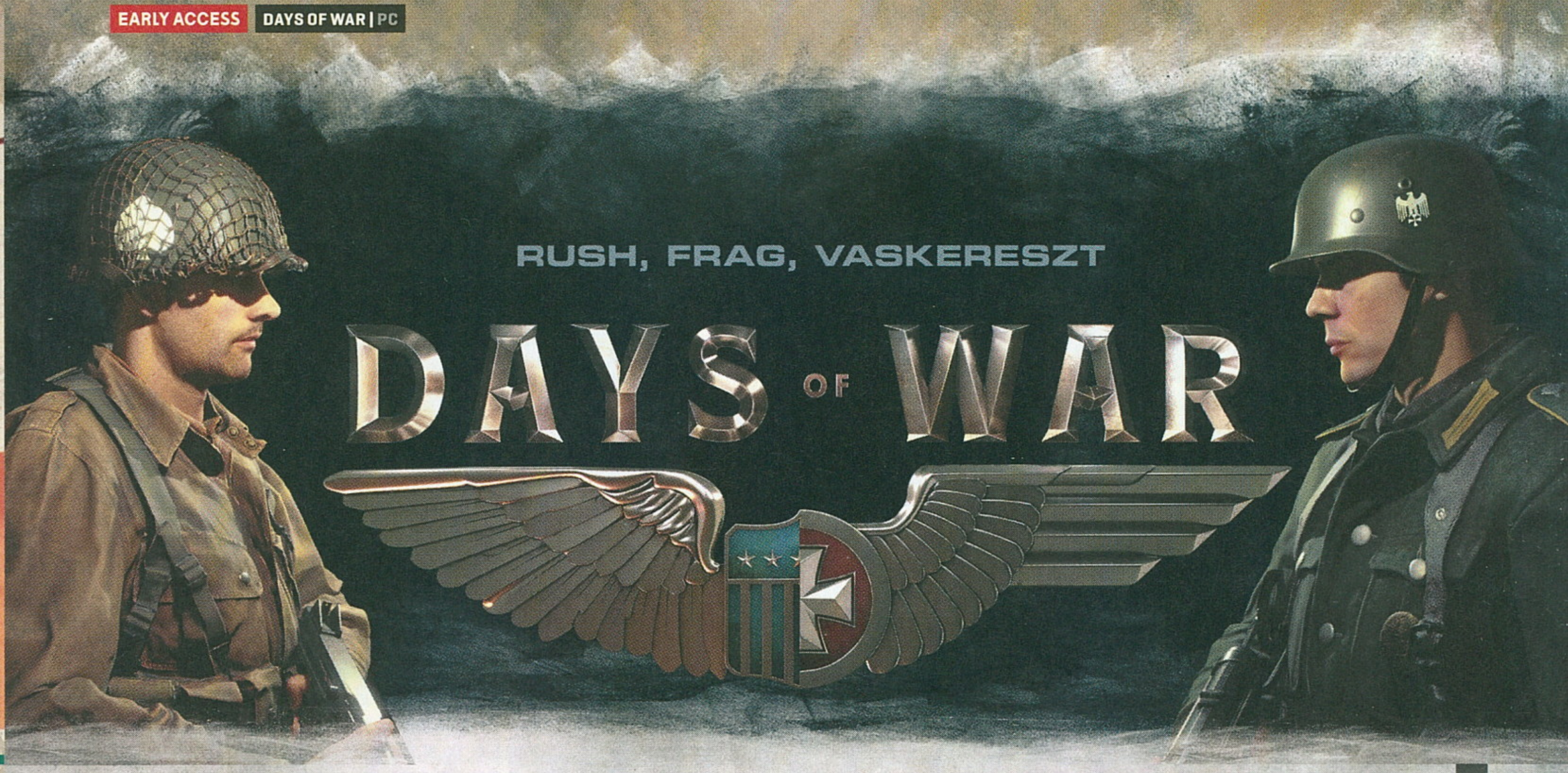
SZOMJAZOM A TUDÁST!

Itt pedig el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol elkezdem felsorolni, mi minden nem tetszett, kiemelten azzal, hogy szeretném tudni, hova tart a történet, van-e értelme a kalandnak, jön-e katarzis. Mert ha nem, akkor feleslegesnek érzem, hogy órákat pazaroljak számomra értékként funkcionáló tárgyak elpusztítására, valamint egy olyan eszme megerősítésére, ami ellentétes mindennel, amiben hiszek. Szóval az kérdéses, hogy a további fejezetek mit hoznak a sztori szempontjából, ami a végleges változatban nyeri el konklúzióját, de nagyon remélem, hogy játékuknak valami érdemleges, érdekes befejezést szánnak az alkotók, még ha ez egyelőre nem is lett behirdetve. Mert egyébként a koncepció nagyon érdekes, mindenképpen egyedi, ehhez pedig leginkább a látvány tesz hozzá nagyon sokat. Főleg, hogy látszódik, abban mennyi munka van, köszönhetően a kézzel festett hátteréknek, amiken még így, izometrikus külső mellett is élvezet végigsétálni. Útközben a mesélő duruzsol az ember fülébe, ezzel is erősítve az atmoszférát – a Vincent Price-os stílusban előadott mondóka tényleg olyan, mintha valami hangoskönyv szólna, a szinkronmunka többnyire nagyszerű.

Többnyire, hiszen néha kicsit mintha lankadna a lelkesedés, egy-egy monológnál picit elálmosodtam, nem utolsó sorban probléma az is, hogy rengeteg a szöveg, de ha az ellenfelek megtámadják a karaktert, akkor a zene dinamikus lesz, felerősödik, és hajlamos elnyomni a szerencsétlen narrátor hangját. Ezen például mindenképpen javítani kell, de nem árt egy hagyományosabb térkép sem, mert bár a megnyitott dungeonök helyét nagyjából látni a képernyőn, ahogy a feladatokat is jelzi egy GPS-es vonal, személy szerint a kézen fogva vezetés helyett jobban értékelném azt, ha látnám, merre jártam, mit fedeztem fel, mit nézhetek még meg. Maga a harcrendszer az egyszerű klikkelgetés mellett is jól működik, nincs vele probléma, esetleg a pályákat lehetne még valamivel feldobni, mert egyszer-egyszer már a három fejezet mellett eltöltött két órában is rám tört az unalom, ami nem jó jel.

Szóval egyedi külső, fura sztori és dizájn ide vagy oda, ez még kevés az üdvösséghez, és bár a Quote nem kifejezetten drága (15 euró, avagy kb. 4600 forint), most még nem tudom teljes nyugalommal ajánlani, csak a műfaj legnagyobb szerelmeseinek, és azoknak, akiket kilóra megvett a látvány. Van potenciál a Vindit alkotásában, de az elvontabb festmények megidézésénél több kell a sikerhez, ha pedig bárki is mélyebben belegondol a sztoriba, lehet, kicsit keserű szájízzel indul neki feladata teljesítésének. Legalábbis nálam ez zavarta még kicsit az összképet. Igen, a külcsín Pazar, fantasztikus a látványvilág, sokszor a hangulat is hihetetlenül erős a dialógusokkal, emiatt semmiképpen sem mondok le a Quote-ról, de remélem, valami magasztosabb cél is előkerül majd, és kiderül a kislányról, hogy rejteget valamit a háttérben, mert ha tényleg csak a könyvek pusztítása a misszió, engem rövid úton elveszítenek majd az alkotók.

AZ MÁR A KÉPEKEN IS LÁTHATÓ, MENNYIRE EGYEDI A QUOTE FESTMÉNYES KÜLSEJE, CSAK A JÁTÉKÉLMÉNYT KELL JAVÍTANI.



RUSH, FRAG, VASKERESZT

DAYS OF WAR

[ÍRTA JOHNBART] **Igazi lőporos időutazás a Driven Arts korai hozzáférésben állomásozó online FPS-e, a Days of War ugyanis témájában a második világégés, játékmenetében pedig a kétezres évek elejének világháborús lövöldéi előtt tiszteleg. Pörgős csaták, kasztok és állandó rohamok... ezeket kínálja a jelenleg kapható, kissé foghíjas early access build.**

ADATOK
KIADÓ
Driven Arts
FEJLESZTŐ
Driven Arts
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2017.01.26.

STÍLUSMINTA
Day of Defeat
2003 (VALVE)
Day of Infamy
2016 (NEW WORLD INTERACTIVE)

Bár a berozsdásodott reflexeim végett manapság inkább csak szóló akciójátékokat fogyasztok, a Driven Arts első projektje mégis nosztalgikus emlékeket ébresztett bennem, szerkesztőségünk zöméhez hasonlóan ugyanis jómagam is serényen szórtam a kétezres évek elején az ólmot az akkori második világháborús sikercímek online harcterein. Chocho a Call of Duty 2 közelharcait, Böjti a World at War brutalitását és remek zenéjét, míg Chris a Battlefield 1942 grandiózus ütközeteit preferálta, miközben jómagam a Medal of Honor: Allied Assault csatáiban értem csirkévé, az egyetemi csoporttársaim pedig a Day of Defeat gyors rohamaira esküdtek. A korabeli kínálat tehát bőséges volt, a túltolt téma azonban az évtized közepére érthető módon kifáradt, a Call of Duty 4: Modern Warfare debütálásával pedig teljesen háttérbe is szorult.

Úgy tűnik azonban, hogy a miliő fősodortól távol töltött kényszerpihenője 10 év után véget ér, a számtalan modern és futurisztikus köntösbe bújtatott digitális csörtét követően ugyanis idén nem egy, hanem mindjárt három múltidéző, a második világháborút megcélzó online FPS is megpróbálja bevenni PC-nket.

Ezek közül a Day of Infamyt már tavaly bevizsgáltuk (és örömmel várjuk megjelenését), a második világháborús online retró-lázat voltaképp elindító Battalion 1944 alfájára ugyanakkor májusig kell várnunk. Végezetül itt van jelen cikkünk tárgya, a bevallottan a Day of Defeat (innentől DoD) szellemi örököseként harcba induló Days of War (innentől DoW), ami az ihletforráshoz hűen a gyors rushokra esküszik, de nemcsak játékmenetében, hanem megjelenésében is, a Driven Arts játéka ugyanis január végén már partra is szállt a korai hozzáférés bombatölcsérek és tankcsapdák tarkította partjain. Lássuk, mit kínál jelenleg az Unreal Engine 4-hajtotta shooter, és hogy mire számíthatunk, ha egyszer befut majd a teljes változat!

> **Sokáig kellett nélkülöznünk a világháborús lövöldéket, ám a műfaj feltámadt, a DoW pedig az újrakezdés ígéretes alanya.**

ROHAMRA!

A DoW tehát, mint fentebb boncolgattam, a Driven Arts DoD-hez intézett interaktív szerelmeslevele, a program ennek megfelelően egy kizárólag online nyomható, 16-32 főt támogató, csapatalapú

Itt bujdosik mindenki az üteg mögött, de harcolni ki fog az Apaföldért, fajankók?!

FPS, kellemesen ismerős alapokkal. A játékban a második világháború szövetséges és tengelyhatalmai (jelenleg az USA és a Harmadik Birodalom) néznek egymással farkasszemet pár közepesen szűkös pályán, a feladat pedig (játékmódtól és oldaltól függően) vagy a zászlókkal jelzett területek elfoglalása/megtartása, vagy pedig a terepen elszórt, ikonnal jelzett objektumok felrobbantása/megvédése. Az előbbi forgatókönyv Domination, míg az utóbbi Demolition néven fut, és bár a pontokhoz rendelt célok a két módban eltérnek, a győzelemhez vezető taktika mindkét esetben három, a DoD-ből ismerős pilléren nyugszik: a gyors lerohanáson, a jó reflexeken és a változatos összetételű osztagokon.

A fentiek közül az első tényező annyit tesz, hogy a DoW múzsájához hasonlóan gyors és pörgős: az ellenfelek számára megközelíthetetlen újraéledési pontokon 8-10 másodpercenként, egyszerre respawnolnak a harctéren korábban elesett bakák, hogy aztán üvöltve az ütközet gócpontjai felé véve az irányt ismét lerohanják a térképen jelzett célpontokat, és megpróbálják elfoglalni azokat. A kulcs tehát az állandó rusholásban rejlik, példaképéhez hasonlóan pedig a DoW emiatt nem az óvatos, megfontolt, fedezékharccal tarkított összecsapások játéka. Az ütközeteket a program arénáiban ehelyett először is az dönti el, hogy kik érnek előbb oda egy adott ponthoz; másodszor, hogy melyik frakcióból lövöldöznek többen az adott területen a másikra; és végezetül pedig az, hogy a két fél közül melyik oldalon ügyesebbek a játékosok (és itt jutunk el a második pillérhez, avagy a jó reflexekhez).

SZÁZ MÉTERRŐL A LEGYET IS!

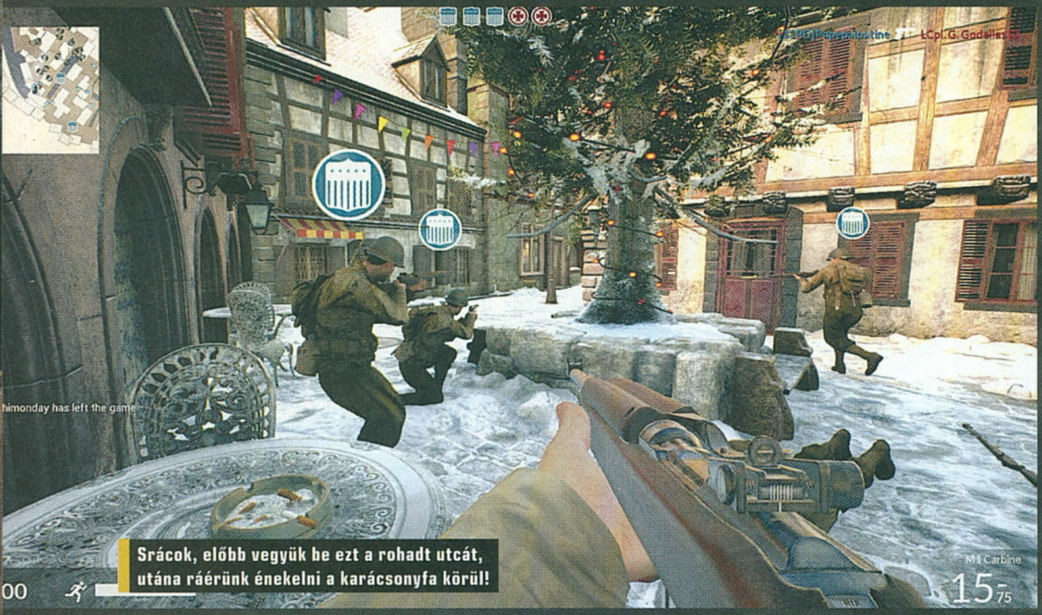
A csapatban való mozgás épp ezért, noha alapvető része a DoW-nak (már csak azért is, mert életenként egyszer kötszert és egy tár lőszert dobhatunk társainknak), önmagában nem elég a sikerhez, a szűkös, kevés fedezéket nyújtó pályák miatt ugyanis simán megeshet, hogy egy ügyesebb harcos egyszerre akár 3-4 ellenséges játékossal is elbánik egy könnyebben bevédhető gócpontban. A tempós tömegharc mellett így nagy szerep jut az egyéni ügyességnek is, a DoW tehát (szép magyarul szólva) erősen skill-játék is, főleg mivel a játékmenetet kizárólag a klasszikus kompetitív FPS-ek építőelemeiből préselték össze a Driven Arts hadiüzemében.

Felejtsük hát el a perköket és az XP-gyűjtéssel kioldható képességeket: a DoW harcterein mindenki egyenlő esélyekkel indul meghalni, és kizárólag a reflexeken, a gyors helyzetfelismerő készségen, valamint a pálya és a kézben markolászott fegyver ismeretén múlik, hogy mennyire leszünk hatékonyak.

A SPECIALIST MEG A TÖBBIEK

A flinták a fixen prognosztizálható lövöldözések mellett azért is fontosak, mert a játék kezdetleges kasztrendszerének alapját adják. Mind a szövetséges-, mind a tengelyhatalmak 9-9 osztállyal szállnak harcba a dicsőségért, melyek között az újraéledésre várva, illetve kezdőpontunkon válthatunk. A kínálat a DoD-veteránoknak nagy meglepetéseket nem tartogat: a skála a lassú tűzsebességű, de nagyot sebző lövészektől (Marksman, Rifleman, Sniper), a középtávon ólmot szóró henteseken (Support, Specialist)

Ketten azért elegendőek voltunk a levegőben piruettező németre, csapatmunkával sikerült legyőzni!



Srácok, előbb vegyük be ezt a rohadt utcát, utána ráérünk énekelni a karácsonyfa körül!

Elhagyott lövészárok

Sok más indie csapathoz hasonlóan a Driven Artsot is inkább a lelkesedés, semmint a profizmus hajtja előre, amit a játék jelenlegi hibáin túl egy, az early access rajtot övező botrány is bizonyít. A Days of War ugyanis a jelenlegi három map mellett eredetileg a Day of Defeat Thunder pályájának ráncfelvarrt változatát is tartalmazta, a mapet viszont a Valve kérésére eltávolította a csapat, a brigád ugyanis engedély nélkül, jogosulatlanul ültette át a pályát. Érdekes egyébként, hogy a Thunder a DoW konkurenciáját is megihlette, a Day of Infamy fejlesztői ugyanis „Saint Lo" néven gondolták újra a közönségkedvenc mapet a saját játékukban – gondolom, a New World Interactive előre engedélyt kért a konverzióhoz, így rájuk nem sújtott le GabeN haragja.

Út a háborúhoz

A Driven Artsnál nincs hiány ígéretekből: a brigád publikus roadmapje alapján a jelenlegi szolid alapokat szinte minden téren kibővítik majd a következő évben. A túloldali keretben láthatod, hogy mik a tervek – ezek részletes leírása a játék főmenüjének „Roadmap" linkjére kattintva érhető el!

át a közelharcra felkészített darálókig (Assault, Shotgunner) terjed, a felhozatalból korlátjaik okán csak a géppuskás Machinegunner és a páncéloklös Rocketeer lóg ki. Előbbi ugyanis normálisan csak akkor képes célozni, ha rögzíti géppuskáját, akkor viszont jaj annak, aki a tűzvonalába kerül; utóbbi ugyanakkor (mint sejthető) egy lövéssel akár kisebb csoportokat, vagy ablakoknál rejtőző mesterlövészeket is elintézhet, már persze ha sikerül kilőnie a rakétáját még azelőtt, hogy gyorsabb ellenfelei kilyuggatnák a bőrét.

Az egyes kasztok egyébként jelenleg csak elsődleges fegyverzetükben és pár apróságban térnek el egymástól: a Rifleman osztály például sima kézigránátok helyett puskagránátokkal vonul harcba, pár kasztnak nincs pisztolya, az egyensúlyt felborítani képes képzettségek (pl. orvlövészek) száma pedig oldalanként korlátozva van. Az eltérő javadalmazás mellett egyéb eltérésekre tehát ne számítsunk, de egyedileg összeállítható felszerelésű karakterekre se. A lényeg a kasztspecifikus halálhozók megfelelő használatán van, érdemes hát mihamarabb kitapasztalni, hogy a távolsági, közelharci vagy támogatói harcstílus jön-e be nekünk leginkább az ütközetekben.

HAJNALI HARCTÉR

A DoW jelenlegi játékmenetét tehát nem nagyon érintette meg a kompetitív FPS-ek elmúlt tízévnyi fejlődése (ami persze nem probléma, a játék ugyanis bevallottan egy régi vágású online lövöldének készül), más persze a helyzet az Unreal Engine 4 hajtotta technikai fronton, ahol az összkép azért jobban tendál a 2017-es színvonal felé.

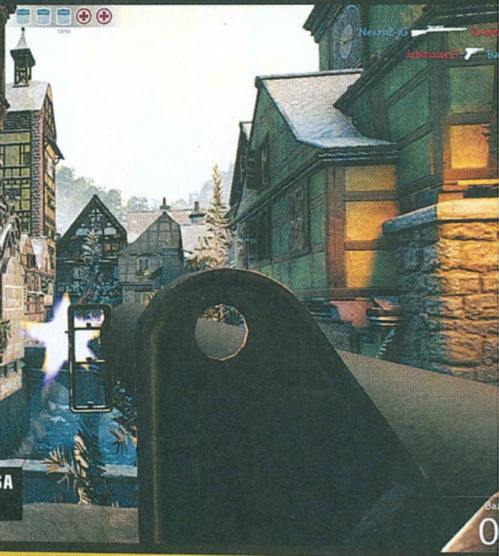
Előrebocsátom, hogy tennivaló persze itt is akad bőven, de egy januárban publikus alfába lépett online lövöldétől kár lenne máris mindenben kiegyensúlyozott, minőségi, polírozott megvalósítást várni, a „kompetitív" címke okán pedig gyanítom, hogy a pályák tervezési filozófiája a későbbiekben is inkább az áttekinthetőségre, semmint a részletgazdagságra helyezi a hangsúlyt.

Ami a játszható arénákat illeti, a feladatukat már most ellátják. Az ütközetek Omaha Beachen, valamint egy francia és egy német kisvárosban zajlanak, vizualitásuk a „nem rossz, de még nincs kész" szintjén mozog, érdekességeknek viszont már most sincsenek híján. A jövőben akár 100 játékost is kiszolgálni képes Omahán pl. a szövetséges játékosok a part felé haladó rohamcsónakokban gubbasztva kezdik a meccset (a tüzérségi ütegek pedig aktívan lövik őket az egész kör alatt, amíg fel nem robbantják azokat), Carentan és Kaysersberg ugyanakkor több időjárási változatban is elérhető: verőfényes déli, reggeli és korai ködös változatban is akciózhatunk rajtuk.

GEBASZ VAN, ŐRMI!

Az alapok tehát a helyükön vannak, a játék pedig már jelen állapotában is funkcionális, korai alfaverziója okán persze van még mit fejleszteni/polírozni rajta, mind a technika, mind a játékmenet, vagy a látvány terén. Az alap Unreal 4-es

Az amerikai páncélököl azért vicces, mert az USA zászlajának csillagjait lehet kilőni vele.



Új tartalmak:

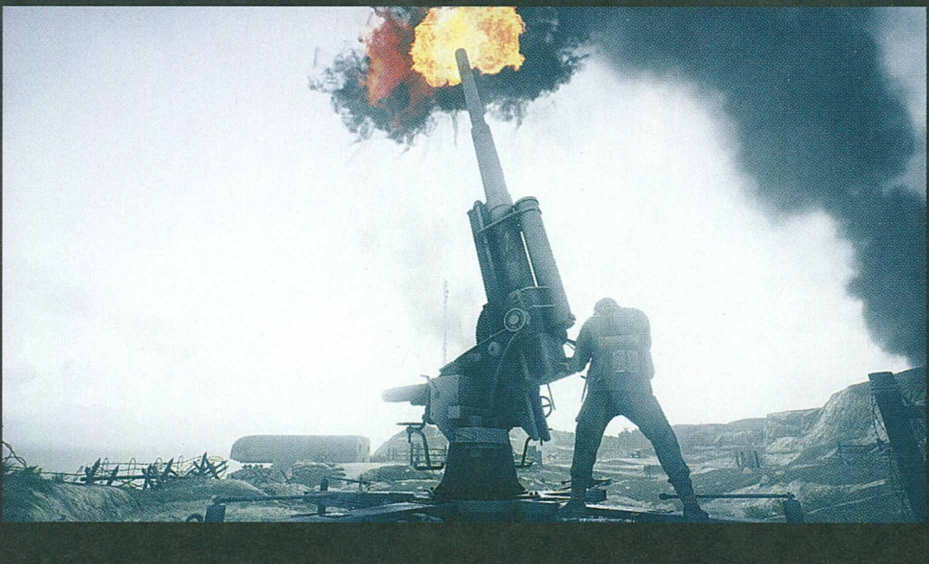
- ***Új játékmódok:*** A Domination és Detonation mellé a jövőben befut a Counter-Strike bombalerakós mókájára hajazó Search and Destroy, a Call of Duty Safeguard módjának megfelelő járműkísérgetős Escort, illetve egy sima Deathmatch móka is.
- ***Új pályák:*** A rajtig biztosan kapunk egy, az olaszországi partraszállást feldolgozó mapet, valamint egy, az ardenneki offenzívában játszódó téli pályát. Ezeken túl még legalább két terep érkezése vehető biztosra, az 1.0-s változat így 7-8 térképpel indul majd útnak.
- ***Pályaszerkesztő:*** Kompetitív FPS okán a DoW-ból sem hiányozhat majd a közösségi mapek készítését segítő pályaszerkesztő, valamint a Steam Workshop integráció.
- ***Új frakciók:*** Az amerikai és német oldalak mellett brit és orosz csapatokra is számíthatunk, méghozzá a maguk autentikus fegyverzetével.

Fontosabb fejlesztések:

- ***Hangok:*** A csapat finomít majd a fegyverek hangjain és a hangeffektek térbeli pozicionálásán. A pályák (kikapcsolható) környezeti effekteket kapnak, a karakterek szinkront és egy egyszerű parancsosztó menüt, a netkód pedig beépített VOIP-támogatást.
- ***Animációk:*** A jelenlegi build animációi elég esetlenek, épp ezért jó hír, hogy a csapat erősen nekifekszik majd az animációk és a mozgás folyamatosabbá, valósághűbbé tételének.
- ***Karakterek:*** A jövőben kidolgozottabb, de egyben a pályán jóval könnyebben kiszúrható játékos modellekre is számíthatunk. Pá-pá, észrevehetetlen orvlövészek!
- ***Rangok és statok:*** A Battalion 1944-hoz hasonlóan a DoW is rögzíti majd a játékosok statisztikáit, a teljesítményt pedig tapasztalati pontokkal, valamint az azokkal kioldható kozmetikai fejlesztésekkel (egyenruhákkal, jelvényekkel stb.) jutalmazza.
- ***Kompetitív matchmaking:*** A CS:GO-hoz hasonlóan itt is lesz esportvonulat: a matchmaking szegmens 12 fős meccseket kínál majd, a meccskereső pedig rangsorolja majd az összesorsolt játékosokat.
- ***Optimalizáció:*** A DoW-ban lényeges lesz az állandóan magas fps, a brigád így folyamatosan dolgozik a pályák, az effektek és a netkód optimalizálásán. Utóbbi fő célja, hogy az Omaha mapon egyszerre akár 100 játékos is zavartalanul játszhasson.

effektek (filmszemcsék, árnyékok, köd) zöme pl. nagyon zavaró, mivel elég nehéz miattuk kiszúrni az amúgy is a szürkés, koszos, vagy éppen jellegtelen környezetbe olvadó karaktermodelleket. A holttestek mellett heverő, öntudatukra ébredő fegyverek mindúntalan a talajba ragadva izegnek-mozognak, folyton remegnek, és általánosságban véve mind a pályák, mind a modellek el tudnának viselni magasabb felbontású textúrákat is.

Audio terén a DoW ugyanakkor jelenleg csak a szükséges minimumot hozza. A fegyverek szava nem rossz, de nem is kiemelkedő, a pályák és a karakterek ugyanakkor zavaróan némák – a későbbiekben az előbbiek (kikapcsolható) környezeti effekteket, utóbbiak pedig a készülő parancsmenüt támogató szinkront kapnak. A zenei anyag szintén nem túl combos még: mindössze a körök végén csendül fel a frakciónak megfelelő győzelmi muzsika.



Végezetül pedig ott van a játékmenet és a gunplay. A harctéri élmény szolid, karaktereink mozgáskultúrája nehézkes és darabos, az animációkra szintén ráférne némi munka, sőt a kezelőfelület is lehetne bőbeszédűbb, sokszor ugyanis nem egyértelmű, hogy merről vettek tűz alá minket, mint ahogy az sem, hogy ki, honnan és miképp terített le minket egyetlen lövéssel. A fegyverekkel ugyanakkor nem nagyon van gond: a kasztok közötti eltérések egyértelműek, és mindegyik flintára „rá kell érezni", ám a ballisztikai modell nem éri el a Red Orchestra szintjét, ami persze a meccsek tempójának tükrében inkább jó hír, mint hiányosság.

A HARCTÉR RENESZÁNSZA?

A DoW tehát jelenleg egy szolid, ámde elég fapados shooter, aminek fő ereje a nosztalgiafaktorban rejlik, a Driven Arts játéka ugyanis ízig-vérig egy U4-es motor alatt újragondolt DoD-nak érződik. Ígéretes tervekből persze nincs hiány (lásd keretes írásunkat a projekt roadmapjéről), ahogy a fejlesztők lelkesedése is világos, a kérdés csak az, hogy a Day of Infamy és a Battalion 1944 mellett mindez elég muníció lesz-e ahhoz, hogy sikerre vigyék a játékot. A magam részéről kíváncsi leszek a válaszra, nektek viszont addig is azt javaslom, hogy legalább a béta rajtjáig helyezkedjetek várakozó harcálláspontra – a DoW-ban ugyanis van potenciál, de jelen állapotában a 25 eurós árát (kábé 7700 forint) eltúlzott hadisarcnak érzem.

CUKI ROBOTIKA

Tyler
Model – 005

[IRTA SIKLARA] Egy bájos és eredeti platformerre általában az idősebbek körében is van igény, robotokból pedig sosem elég, így a kettőt egyesítő Tyler még félkészsége ellenére is meleg fogadtatást kapott attól a néhány embertől, akihez eljutott a híre és kipróbálta, ezért egy előzetes erejéig mi is robotnak álltunk.

Az Indiegogót és Kickstartert is megjárt, de egyik támogatói platformon sem megfinanszírozott Tyler: Model 005 egy tüneményes kis 3D-s akció-platformer, némi szerepjátékos beütéssel, amelynek fejlesztési költségeit jelenleg a steames korai hozzáférésben eladott példányok bevételéből fedezik, és pár fős brit fejlesztőgárdája olyan 7-9 hónapot becsül a végleges változat elkészültéig. Az Early Accessben elérhető verzió a fejlesztés alfa fázisában jár, és a majdani teljes játék mindössze kb. 8%-át tartalmazza, vagyis pár egyszerű küldetés és úgy másfél óra hadonászós ugrabugra után véget is ér, ez a rövid ismerkedés azonban pár bosszantó hibától eltekintve alapvetően kellemesen telt.

KISROBOT A NAGYVILÁGBAN

A robot megalkotását bemutató rövid intrót követően ugrunk pár évtizedet az időben, az ötvenes évekig, amikor is Tyler – aki csupán egyike feltalálója számos hasonló kreálmányának – egy viharos éjjelen váratlanul újra bekapcsol. Bár megelőzi egy álomba ágyazott rövid szakasz (mert Tyler álmodni is tud ám), ténylegesen a műhelyként berendezett pince munkaasztaláról kezdődnek meg kalandjaink, ahonnan szép lassan eljutunk a méretes ház valamenynyi szegletébe. Valójában egy teljesen átlagos kerteszházról van szó, Tyler azonban alig nagyobb egy egérnél, ezért az ő szemszögéből nézve egy hétköznapi szék vagy egy kisebb polc is monumentálisnak hat, a hangyák, pókok, legyek és már említett egerek pedig halálos veszélyt jelentenek rá. A benne megfogalmazódó legfőbb kérdés az, hogy vajon hová lett a gazdája, és mi történt a jobb napokat is látott otthonával, így aztán némi memóriazavartól is szenvedő pöttöm hősünk elsősorban ezen rejtélyek kiderítése céljával kerekedik fel. Eközben már javában találgattam, hogy vajon kőkemény drámának nézek-e elébe, és szegény kis Tylernek azzal kell-e majd szembesülnie, hogy megalkotója jobb esetben mindent hátrahagyva elköltözött, vagy rosszabb esetben talán már nincs is az élők sorában, de pár perc után a játékba belefeledkezve már nem gondolkodtam ezen.

A sötét pincében bóklászva és pár game overt követően szó szerint jön a megvilágosodás, ugyanis kiderül, hogy a Raymanhez hasonlóan lebegő végtagokkal rendelkező Tylernek szintén megmagyarázhatatlan oknál fogva kizárólag fényre van szüksége ahhoz, hogy üzemeljen, legyen szó lámpafényről vagy természetes világosságról.

Aranyos és szép játék ez, aminél kifejezetten várjuk a tényleges megjelenést, ami remélhetőleg jól sül el.

ADATOK

KIADÓ
Reversed Interactive

FEJLESZTŐ
Reversed Interactive

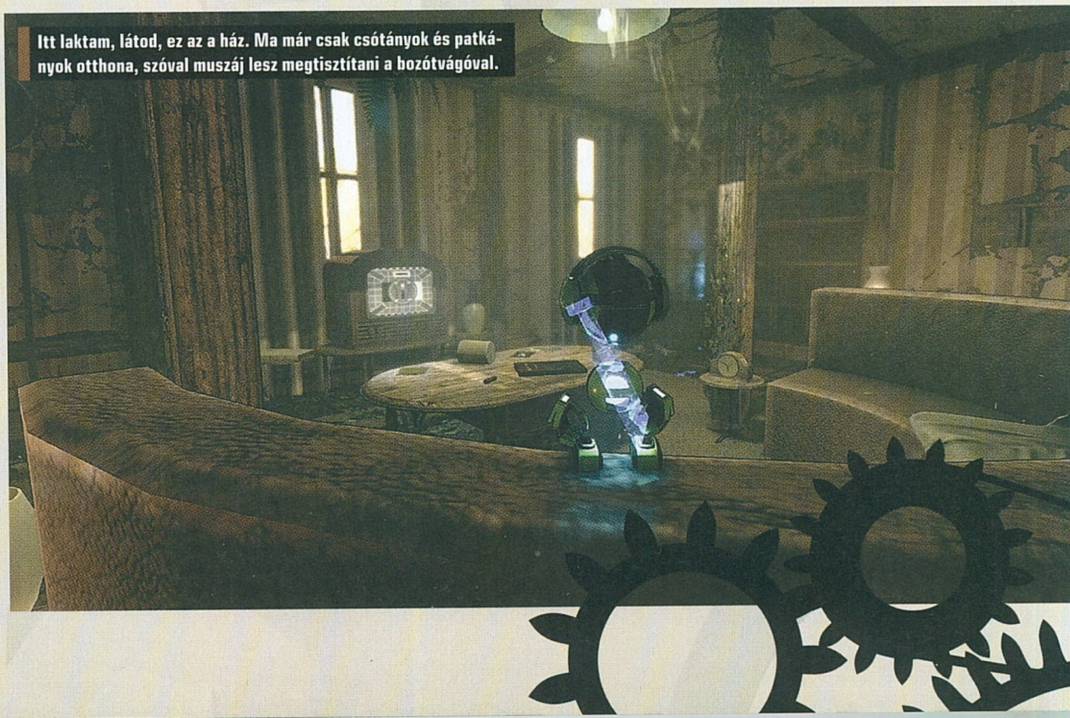
MŰFAJ
akció-platformer

MEGJELENÉS
2017.02.04.

STÍLUSMINTA

Rayman 2: The Great Escape
1999 (UBISOFT)

Chibi-Robo
2005 (NINTENDO)



Itt laktam, látod, ez az a ház. Ma már csak csótányok és patkányok otthona, szóval muszáj lesz megtisztítani a bozótvágóval.

Ha a videojátékban lévő robot VR-szemüveget vesz fel, akkor a játékos monitorát látja, amin ő is szerepel? És vajon elektomos bárányokkal álmodik?

Ha túl sokáig maradunk sötétben, akkor nagyon gyorsan vége a dalnak, ezért folyamatosan oda kell figyelnünk robotunk színére, és ha látjuk, hogy az energiaszintünket jelző, ideális esetben kék fény kezd zöldbe, sárgába, majd pirosba fordulni, akkor tudhatjuk, hogy ideje egy petróleumlámpát vagy ablakot keresni. Ennek az érdekes ötletnek köszönhetően egy kicsit mindig versenyezni kell az idővel, főleg akkor, mikor egy trükkösebb helyre tett tárgyhoz próbálunk eljutni, és útközben nincs fényforrás, a szobákat bejárva azonban számos lehetőséget találhatunk a feltöltődésre.

KÁRTYÁS-BEÖLTÖZŐS

Nemcsak az embert teszi a ruha, hanem a robotot is, ezért a számára hatalmasnak tűnő bútorokat és lépcsőfokokat megmászó Tyler legfőbb fegyvere a csavarból eszkábált kardja mellett az öltözködés, a ház felfedezése során ugyanis megannyi idétlen és a korszaktól elütő olyan modern göncre bukkanhatunk, mint a hipszter szemüveg vagy a VR-sisak. Ezeket a furcsa ruhadarabokat és kiegészítőket tetszés szerint kombinálva teljesen röhejes külsővel is harcra kelhetünk az életünkre törő kártevőkkel, egy-egy teljes szettet összegyűjtve azonban finom bónuszokra tehetünk szert. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy minden egyes kiirtott ellenfélért tapasztalati pont jár, szintlépéskor pedig kapunk egy csavart, amelyet nemcsak ügyességünk és fegyvereink fejlesztésére, hanem kártyák megnyitására is fordíthatunk. Az itt-ott, a helyszíneken is elszórt kártyákon Tylert láthatjuk valaminek beöltözve: boxoló, angyal, démon és így tovább, és az egyes jelmezekhez szükséges ruhadarabok összegyűjtésével és felöltésével aktiváljuk az adott kártya bónuszait, például a nagyobb sebzést.

Jelenleg csak a csavarkard és négy jelmez elérhető, ezek darabjait összeszedni azonban nem is olyan könnyű feladat, mert némelyiket nagyon eldugták, de legalább addig is azt aggatunk Tylerre az elszórtan megtalálható öltöztető állomásoknál, amit csak akarunk, a hiányzó darabok keresése pedig kellő motiváció a szobák alapos bejárásához. Igazság szerint a legtöbb légy, pók és egyéb ízeltlábú nem jelent akkora kihívást, hogy a hacukák nélkül ne tudnánk velük elboldogulni, de a csatornában élő patkánykolónia ellen már nem árt beöltözni. Akad pár egészen megmagyarázhatatlan darab is, olyankor például viszonylag nehéz cukinak titulálni a dugasz robotot, amikor épp Jason maszkjában (Péntek 13-széria) aprítja a rovarokat. Szerencsére nem céltalan brutalitásról van szó, hanem egy előszobában ácsorgó, segítségre szoruló robotpajti kérésére indulunk kisebb felfedezőutakra a nappaliba, fürdőbe vagy a konyhába, ahová történetesen a klotyón át vezet az út, és az ígéretek szerint a végleges játék számos hasonló robotszereplőt és tőlük kapható feladatot fog tartalmazni.

A ruháknál is sokkal menőbb Tyler szintén nehezen magyarázható idővisszapörgető képessége, ami ugyanúgy működik, mint a Ubisoft-féle Prince of Persiákban, és baromi jól jön az elrontott ugrások visszacsinálásánál, amikből garantáltan lesz bőven.

KICSIT MÉG LAZÁK A CSAVAROK

A múltbéli környezete, bizarr cukiságai és határozottan kellemes grafikája miatt izgalmas és meglepően addiktív Tyler kevésbé jeles tulajdonságairól eddig diplomatikusan hallgattam, holott jelen állapotában a 15 eurós (4600 forintos) játék még közel sem tökéletes. A leggyengébb része egyelőre sajnos az irányítás és a platformer részek jelenléte, ami lássuk be, egy akció-platformer játéknál nem elhanyagolható szempont, míg előbbi műfajtól függetlenül is szerves része a játékmenetnek. Talán az a legkellemetlenebb, hogy bár az irányítás mintha alapvetően kontrollerre lenne tervezve, ennek támogatása még nem 100%-os, vagyis a menükben kénytelenek vagyunk egérrel navigálni, ami egy furcsa hibrid megoldáshoz vezet. Persze játszhatunk egérrel és billentyűzettel is, de ez a kontrollerhez képest rettentő fapadosnak hat, ráadásul bármelyik mód mellett is döntünk, az ugrásoktól garantáltan a hajunkat tépnénk, ha nem lehetne visszaforgatni az időt. Az egy dolog, hogy pontos ugrást közel lehetetlen kivitelezni, de még bosszantóbb, hogy a legtöbb teljesen véletlenszerűnek tűnik, és érzésre olykor semmi kihatásom sincs arra sem, hogy Tyler vajon megkapaszkodik-e a szék, asztal peremében vagy egy kiálló szögben. Kicsit bizarr, amikor a korábban gond nélkül megmászott kisasztal tövében fél percig ugrálok hiába, illetve a mászható felületek is lehetnének egyértelműbbek. Az előszobában előfordult, hogy látszólag a puszta falon kezdtem el mászni, míg a futónövény csak dísznek bizonyult, de az is hasonlóan bizarr, amikor Tyler váratlanul elkap egy meglepően magasan lévő párkányt, amit ránézésre nem kellene elérnie. A tanítószakaszban ijesztő sűrűséggel sikerült a falba is beakadnom, és még csak különösebben bénának sem kellett lennem ahhoz, hogy zsinórban háromszor is reprodukáljam a falba ragadós lebegést, ami után minden esetben kénytelen voltam kilépni a főmenübe, hogy elölről kezdjem a mókát.

Azért mindent összevetve a korszak sajátosságait és a méretkülönbségeket ügyesen kihasználó, ingergazdag környezetben töltött rövid robotkodás nagyrészt szórakoztatóan telt, és még pár jó poénra is futotta, így egyelőre nem csak Tyler, hanem a remélhetőleg még idén elkészülő játék számára sem zárható ki a boldog befejezés.

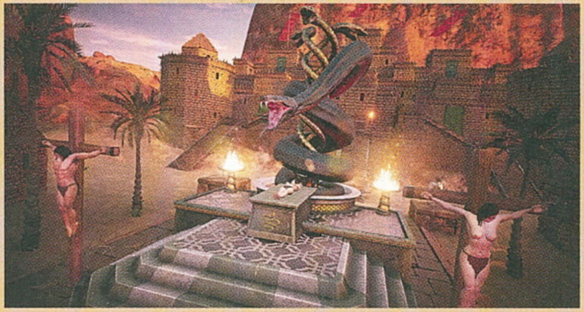
VÁR A KITASZÍTOTTAK VILÁGA

CONAN EXILES

[ÍRTA BATE] **KILENC ÉVVEL A MEGLEHETŐSEN AMBICIÓZUS, DE A TÖMEGEK ÉRDEKLŐDÉSÉT HAMAR ELVESZTŐ AGE OF CONAN UTÁN A LEGENDÁS BARBÁR JOGAIT BIRTOKLÓ FUNCOM ELÉRKEZETTNEK LÁTTA AZ IDŐT, HOGY TELJESEN ÚJ ALAPOKRA HELYEZVE ISMÉT ONLINE JÁTÉKOT ÉPÍTSEN ROBERT E. HOWARD SOKAK ÁLTAL IMÁDOTT UNIVERZUMÁRA ALAPOZVA. VAJON EZÚTTAL SIKERES LESZ A PRÓBÁLKOZÁS?**

Kilenc éve, még 2008 májusában az Age of Conan megjelenését igen komoly sajtóvisszhang övezte, és a Funcom MMO-jától sokan azt várták, hogy alternatívát nyújtson a World of Warcrafttal szemben. A Conan-univerzum csábítónak hatott, a játék csodásan nézett ki a maga idejében, és első blikkre tényleg úgy tűnt, hogy olyan versenyző érkezett a piacra, ami képes lesz megszorongatni a Blizzard üdvöskéjét. A start kifejezetten jól sikerült, azonban hamar kiderült, hogy a Funcom túl gyorsan akarta learatni a babérokat, és egy olyan programot tettek a felhasználók elé, ami még nem volt kész. Az MMORPG-k legnagyobb rákfenéjével küzdött: nem volt endgame tartalom, ami a „sztori" után a játékban tartotta volna az embereket, nem volt miért kifizetni a havidíjat, így a csalódott felhasználók jelentős része szépen magára hagyta az Age of Conant, és visszakullogott a WoW-hoz.

A Funcom persze igyekezett életben tartani a játékot, csordogált az extra tartalom, 2011-re megérkezett az ingyenesen is játszható változat (Age of Conan: Unchained) is, ám a program végül a sokat markoló, de keveset fogó MMORPG-k sorát bővítette, és manapság sokan már arra sem emlékeznek, hogy



ADATOK

KIADÓ
Funcom

FEJLESZTŐ
Funcom

MŰFAJ
MMO

MEGJELENÉS
2017.01.31.

STÍLUSMINTA

Age of Conan: Unchained
2013 (FUNCOM)

ARK: Survival Evolved
2015 (STUDIO WILDCARD)

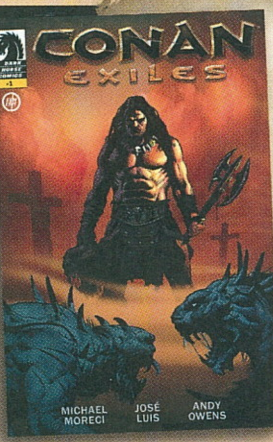
egyáltalán kiadták ezt a játékot. Mi is csak azért tettünk egy kitérőt, hogy leírhassuk: a Funcomnak nem szegte kedvét az Age of Conan nem túl sikeres pályája, hiszen 2017 januárjában megérkezett legújabb próbálkozásuk, ami újfent Robert E. Howard kegyetlen univerzumába kalauzolja a játékosokat.

ÚJRAKEZDÉS

A Conan Exiles kapcsán rögtön kijelenthető, hogy a Funcom tanult a kilenc évvel ezelőtt elkövetett hibákból. Habár elődjéhez hasonlóan ez a játék sincs még kész, ezúttal ez nem is titok, hiszen a program a Steam Early Acces rendszerében debütált 30 euróért (havidíj nélkül). A norvégok ráadásul arra is rájöttek, hogy a hagyományos MMORPG-kkel már nem lehet tömegeket elcsábítani, így a klasszikus szerepjátékos vonal helyett a manapság őrülten divatos túlélős/kraftolós/építős játékmenetre húzták fel a portékájukat. Hogy ez hosszú távon mennyire lesz sikeres, az még a jövő zenéje, viszont a játékkal töltött órák után bátran elmondható, hogy az Exilesban már most nagyobb a potenciál, mint 2008-as elődjében.

Conant bizony mindenki szereti, és bár még hosszú a „korai" út, ezúttal a Funcom is tanult a régi hibákból.

A helyszín ezúttal is Hyboria, ahol nem Conan irányítása lesz a feladatunk, hanem egy olyan kitaszítotté, akit a híres barbár vág le egy keresztről, hogy aztán otthagyja a kietlen sivatag közepén. Kezdésnek a karakteralkotáson kell túlesni, majd ezt követően kezdetét veszi a túlélés, amit itt tényleg komolyan kell venni. Induláskor nincs semmink (még a rajtunk lévő rongyokat is ledobhatjuk, hogy teljesen pucéran vághassunk neki a nagy kalandnak), ráadásul oktatómóddal sem kényeztet a játék, így (ha nem állunk neki YouTube-videókat nézni) elhalálozásokkal jócskán megszórt tanulási folyamat vár ránk. Utóbbi egyébként kifejezetten jót tesz a hangulatnak, és viszonylag gyorsan sikerélményt biztosít, bár az is kétségtelen, hogy sokakra frusztrálóan hathat.



AHOL VISZONT TÉNYLEG CONAN A FŐSZEREPLŐ

Conantól nem áll távol a képregények világa, rengeteg rajzolt füzet megénekelte már a legendás barbár kalandjait, és a Conan Exiles megjelenésével készült egy hasonló című képregény is, ami digitális formában érhető el a rajongók számára. Maga a sztori csak nagyon lazán kapcsolódik a játékhoz, nem előzmény vagy folytatás, lényegében csak a helyszín ugyanaz, az Exiled Lands, ami tulajdonképpen egy hatalmas börtön a kitaszítottak számára. A rajzolt történet sztorija része a jelenleg is futó Conan-képregénysorozatnak, a Dark Horse adta ki, de része a Steamen 60 euróért megvásárolható Conan Exiles – Barbarian Editionnek is.

Az első és legfontosabb, hogy a hősünk tényleg bármi nélkül, étlen-szomjan bolyong a sivatagban, így az irányítás átvételét követően azonnal be kell célozni a legközelebbi oázist, és fel kell szedni mindent, ami az utunkba kerül. Ezek kezdésnek nem lesznek mások, mint ágak, kövek és ezen túl némi gaz, viszont mindebből már készíthetünk magunknak testünket takaró cuccokat, egyszerű csákányt és baltát, és az utóbbiak nemcsak a sziklák és fák ellen hatásosak, de akár fegyverként is használhatók. Minderre rájönni mondjuk nem öt perc, ugyanis a Conan Exiles nem csak tutorialban szenved hiányt, de olyan tekintetben sem nyújt mankót, hogy nem jelzi a felszedhető cuccokat. A köveket, ágakat, bokrokat megközelítve semmi nem utal arra, hogy begyűjthetők, egy idő után egész egyszerűen rájövünk, hogy a „használ" gomb (E) nyomogatásával felszedhetők az említett gallyak és apró sziklák, illetve ezen kívül „lebontható" az aljnövényzet.

Ha ez megvan, akkor a karakterlapon nekiállhatunk a barkácsolásnak, és pillanatok alatt meglesznek az első eszközeink. A játékban egyébként mindenért tapasztalati pont jár, még az idő múlásáért is, így viszonylag gyorsan megugorjuk az első pár szintet, ami nemcsak azzal jár, hogy pontokat oszthatunk szét a különböző tulajdonságaink között, de kapunk a receptek menüben elkölthető valutát is, és a különböző lehetőségek megnyitásával egyre több minden válik saját kézzel megalkothatóvá.

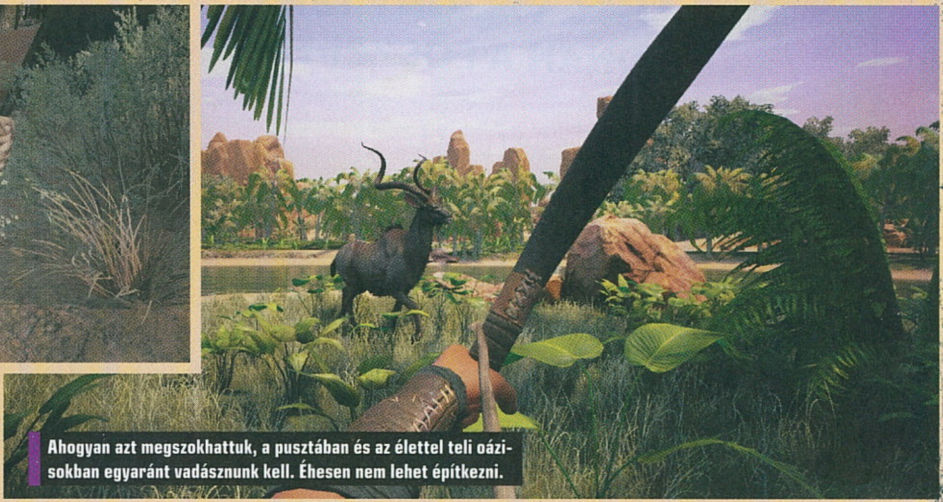
LASSAN A TESTTEL

A lehetőségek tárháza meglehetősen széles, a jobb szerszámoktól az erősebb ruházaton át a fegyverekig és az épületkiegészítőkig minden létrehozható, viszont a Conan Exiles alapvetően egy túlélőjáték, így a saját fészkünk megépítése előtt arról kell gondoskodnunk, hogy a hősünk egyáltalán életben maradjon. Karakterünket rendszeresen etetni és itatni kell, így nem árt kulacsot készíteni, illetve tábortüzet rakni, ahol megsüthetjük az elejtett vadakból kinyert húst. Ha pedig már tábortűz, akkor érdemes mellé lerakni egy rögtönzött levélmatracot is. Na nem azért, hogy ledőlhessünk pihenni, ennél sokkal fontosabb, hogy az ágy a „mentési pont", azaz, ha nem készítünk egyet és aktiváljuk (szintén E), akkor a nagy valószínűséggel bekövetkező halálunkkor megint a sivatagból kezdjük az egész mókát.

Ha már eljutottunk oda, hogy vannak ruháink, alapvető szerszámaink és egy kardunk, ettünk és ittunk, ropog a tábortűz és van egy „élelési pontunk", akkor jöhet a következő lépés, találni egy olyan helyet, ahol felhúzhatjuk a bázisunkat. Ez lehet az első oázis is, sőt kezdésnek nem is érdemes a térkép mélyebb részeire bemerészkedni, mert megfelelő felszerelés hiányában az gyorsan felesleges elhalálozáshoz vezet. Ha megvan az ideális terület, akkor a receptek között meg kell nyitni az építéshez szükséges opciókat, majd jöhetnek a falak, na meg a padló, a tető és az ajtó. Kezdésnek nem érdemes nagyban gondolkodni, csak legyen egy zárt hely, ahová újra lerakható a tábortűz, a kezdetleges ágy, esetleg egy láda (vagy több), amibe berakhatjuk a cuccainkat. Ezek a Conan Exiles alapjai, és ha mindet letudtuk, akkor kezdődik az igazi játék, hiszen biztos menedék birtokában már nemcsak a túlélésre lehet koncentrálni, de a fejlődésre, a felfedezésre és a terjeszkedésre is.

Az Exiles mozgatórugója a kellően mély crafting rendszer. Úgy van felépítve, hogy folyamatosan újabb és újabb kihívások elé állítsa a játékost.

Egyik legfontosabb feladatunk egy erős otthon és egy kisebb birodalom kiépítése. Mert ha az éjszaka a szabadban talál, nem biztos, hogy megéljük a hajnalt.



Ahogyan azt megszokhattuk, a pusztában és az élettel teli oázisokban egyaránt vadásznunk kell. Éhesen nem lehet építkezni.

Az első primitív cuccok hamar megvannak, de ha tényleg normális felszerelést szeretnénk, azért bizony meg kell dolgozni. A könnyedén begyűjthető alapanyagokból ugyan építhető páncélkészítő pad, de a valóban ütős cuccokhoz nem lesz elég a fa és a kő, a jó védelemhez már érc kell, amit nem elég megszerezni, fel is kell dolgozni, amihez nélkülözhetetlen a fémrudakat (is) gyártó kohó, ráadásul a rendes páncélok és más felszerelések elkészítéséhez majd nem árt fémmegmunkáló pad és még sorolhatnám a további lehetőségeket és szinteket. A Conan Exile nem hagyományos MMO, itt nem az NPC-k adják a küldetéseket, amiknek a végén lesz egy jobb sisakunk vagy kardunk, itt a menő cuccokat magunknak kell megcsinálni, és pont ez adja a játék velejét. Folyamatosan hajkurásszuk az alapanyagokat, egyre jobb cuccaink lesznek, aminek hála mélyebbre merészkedhetünk a térképen, így elérünk olyan összetevőket, amiket korábban nem, ami új lehetőségeket nyit meg, még erősebbé válunk, így újabb és újabb területeket fedezhetünk fel, ráadásul a szintlépéseknek és a bővülő lehetőségeknek hála a kezdeti homokviskónkból egészen hatalmas erődítmény fejleszthető, ahová akár rabszolgákat is szerezhetünk, hogy védjék a létesítményt, vagy helyettünk végezzék a munkát.

CSINÁLD MAGAD!

A Funcom legújabb alkotása nem egy sztorivezérelt MMO, hanem egy olyan játék, ahol nekünk kell értelmet adni a karakternek. Kezdetben csak túlélünk, majd az alapok elsajátítását követően rajtunk áll, hogy mit kezdünk magunkkal. Nekiállhatunk a saját kis birodalmunk kialakításának, vagy koncentrálhatunk arra, hogy minél gyorsabban egyre erősebbek legyünk, hogy felfedezhessük a ránk váró vidéket, annak minden veszélyével együtt. A játékot állatok és sokszor agresszív NPC-k népesítik be, és ahogy távolodunk a kezdőponttól, úgy lesz egyre nagyobb kihívás legyűrni őket.

Ráadásul online játékról beszélünk, így birodalmunkat együtt építhetjük barátainkkal, illetve választhatunk olyan környezetet is, ahol nemcsak a gép által irányított szereplők és lények vannak ellenünk, de a többi játékos is. A Conan világán belül egymásnak feszülhetnek a kis birodalmak, aztán győzzön a jobbik. Az Exile egyik szépsége ráadásul pont az, hogy a meglehetősen tartalmas, rengeteg tennivalót biztosító rendszere mellett megadja a választás lehetőségét: akár sima single playerben is játszható, csak a túlélésre és az építkezésre koncentrálva, adott a középút a PVE szervereken, illetve a PVP-opcióval beugorhatunk a legdurvább bulikba is. A szó klasszikus értelmében nincs tartalom a játékban, nincsenek küldetések, nem kell 100 disznót levágni a hentesnek és nem kell egyik városból a másikba furikázni egy levelet két aranyért, viszont adott egy izgalmas világ jól kidolgozott szisztémával, amiben hetekre el lehet veszni, sőt magasabb szinteken

Remélem, csak álmodom, hogy nem vettem fel az ágyékkötőt, mert ha az Uralkodó vagy az Uralkodónő veszi észre, akkor bajban vagyok.

Ahamm, szóval ezért mondták a többiek, hogy ne menjünk a barlangokhoz. Talán nem veszik észre, ha lelépek. Fő a csapatmunka.

kirobbanthatunk egy birodalmak közti háborút is, ami sokkal több figyelmet, tapasztalatot és időt igényel, mint bármelyik instance a WoW-ban. Szóval potenciál bőven van az új Conanben, a fejlesztők is heti rendszerességgel bővítik a játékot, így a túlélős/építős műfaj kedvelőinek simán megérhet 30 eurót. Csupán azt kell észben tartani, hogy a program egyes részein még nagyon erősen érződik az Early Acces jelleg.

CSAK ÓVATOSAN

A játék alapjai megvannak, a rendszer működik, már most több tucat óra a programba ölhető, ugyanakkor a Conan Exiles még koránt sincs kész. A harcrendszer például nagyon fapados, és a játék tele van olyan megoldásokkal, amik miatt könnyen frusztrálóvá válhat azok számára, akik ennél jóval csiszoltabb produktumokhoz szoktak. Azt már említettük, hogy nincs oktatómód, és még a felvehető cuccokat sem jelöli a program, de ilyen hiányosság az is, hogy a falak ellenére egy krokodil simán utánunk tud kúszni a házunkba, és a lootrendszer is teljesen ostoba. Hiába terítünk le egy ellenfelet (állatot, szörnyet vagy NPC-t), nem mindig kapunk automatikusan cuccokat, hanem a hullát kell csapkodni azért, hogy jöjjön a hús, a bőr, a csont és a többi összetevő, ami nélkülözhetetlen a kraftoláshoz. Hasonlóan idegesítő, hogy a karakterünk cipelhető súlyhatárát elérve nem tudunk mozogni. Ez persze valahol logikus, de a rendszer nagyon rosszul működik. Mondok egy példát: pókokkal harcoltam, és tudni kell, hogy a karddal is lehet bányászni, szóval, ha megütöd a sziklát, akkor kapsz követ. A bestiák beszorítottak egy fal mellé, én csapkodtam a dögöket, és közben becsúszott némi nyersanyag a zsebembe. Pont annyi, hogy ne tudjak megmozdulni. A pókok okosan odébb tipegtek, és amíg megpróbáltam kiszórni a felesleget a zsákomból, szépen halálra is köpködtek. Meghaltam, mert a rendszer sok helyen teljesen átgondolatlan, és mivel Early Acces játékról van szó, nem ez az egyetlen olyan butaság, ami képes felforralni az ember agyvizét.

Szóval, ha az ilyesmitől agyvérzést kapsz, akkor a Conan Exiles nem a te játékod. Legalábbis most még nem. Később még azzá válhat, hiszen a Funcom tényleg heti rendszerességgel adja ki a foltokat és valóban érződik, hogy a közönség igényeinek megfelelő programot szeretnének tető alá hozni. Ugyanakkor az új Conan nem való azoknak sem, akik szeretik, ha fogják a kezüket. Itt nincs kis nyíl, ami mutatja az irányt, nincsenek konkrét küldetések, nincs kit megmenteni, nincs gonosz, akit le kell győzni. Van egy kegyetlen világ, amiben túl kell élni, amiben érvényesülni kell, és csakis rajtad múlik, hogy ezt miképp, milyen körülmények (online, pve, pvp, single player) között oldod meg. Ha szereted a kihívást, hogy mindent neked kell elérned, ha csak rajtad áll, hogy mit érsz el, legyen az felszerelés, vagy saját kis vár, akkor az Exilesra érdemes figyelned. Még nincs kész, még vannak hibái, sokszor idegesítő, de még így is képes lehet rabul ejteni, és további munkával, odafigyeléssel és kitartással akár az utóbbi évek egyik legizgalmasabb MMO-ja is kikerekedhet belőle.

ÍGY ÉPÍTSD FEL A BIRODALMAD A CONAN EXILESBAN!

Hyborián a túlélésed a begyűjtött nyersanyagon is múlik. Kezdetben csak kő áll rendelkezésedre, de nem szabad itt megállnod. Ha egy homokviskónál erősebb lakhelyet szeretnél, vagy nem elégszel meg egy fűnadrággal, akkor ércre lesz szükséged, amit egy kohóban alakíthatsz vassá. Fűthetsz ugyan fával is, de bányászol magadnak szenet, akkor sokkal hatékonyabb leszel.

AMIKOR A KÁOSZT KÁRTYÁKKAL VERED EL

WARHAMMER 40,000 SPACE WOLF™

[ÍRTA BÖJTI] Szinte már nincs is olyan PC Guru, amiben ne kerülne szóba egy vagy akár több olyan játék, ami a Warhammer egyre közkedveltebb univerzumára épít, a hagyomány pedig úgy szép, ha ápolják, így én sem szeretném megtörni. Jöjjenek hát az Űrfarkasok, akik korai hozzáférésben kártyáznak a Káoszgárdistákkal, de ne aggódj, így sem hagyják kevesebben ott a fogukat a csatatéren.

De kik azok az Űrfarkasok? Nem hallottál még az agyarosokról? A Császár ügyeiért foggal-körömmel harcoló Space Wolfokról? Nos, ők azok, akik rendkívül önfejű és szenvedélyes viselkedésük miatt a legnagyobb rendházak között találhatóak, a harcért élnek, a haláltól nem félnek, tetteik pedig a teljes galaxisban ismertek. És ezúttal felettük vehető át az irányítás, méghozzá egy, a mobilokról érkezett játékban, a Herocraft korai hozzáférésű produkciójában, ami egy kellemetlenül végződő landolást követően a vulkanikus Kanak bolygón kínál rengeteg küzdelmet. A planétán csak úgy hemzsegnek a Káoszgárdisták, az Űrfarkasok csapatát pedig a hős Valgard irányítása alatt hajíthatod be a küzdelem közepébe, hogy utána lépésenként verd vissza az ellenséges hordákat.

A Space Wolf szinte már kész is, hála a mobilos verziónak, csak csinosítgatni és csiszolgatni kell a remek kártyás-taktikai alapokat.

KOCKAHARC

Szóval ott állsz a nem túl barátságos bolygó talaján, először még egyes egyedül, a Káoszgárdisták meg csak jönnek megállíthatatlanul – vagyis jönnének, de nem számítanak rá, hogy Valgarddal szembetalálkozva csak a halál vár eretnekségtől bemocskolt testükre.

A nézet tipikusnak mondható a taktikusabb Warhammer-feldolgozásokat ismerve, persze nem véletlenül, elvégre az izometrikus látvánnyal operáló Space Wolf is a kockákra szabdalt pályás, körökre osztott csaták kedvelőit célozza meg. A rendelkezésre álló pontok alapján léphet a karakter, vagy használhatja fegyvereit, ha pedig vége a körnek, vagy egy másik csapattárs, vagy egy ellenfél következik. A feladat minden esetben más, tehát el kell jutni valahova, el kell pusztítani az összes Káoszgárdistát, meg kell szerezni egy információt, túl kell élni adott ideig, hogy megérkezzenek felmentő csapatként funkcionáló társak és a többi. Az egész ugyanúgy zajlik, mint bármelyik másik taktikai játék esetében. A karakterek egyébként sok esetben nem egy helyen kerülnek a térképre, hanem elszigetelten annak más-más pontjára, ami alapvetően emeli a kihívás mértékét, mivel számos nehézségen kell keresztülverekedni magukat, és ha egyikük meghal, mielőtt összetalálkoznának, akkor bizony jön a teljes kudarc és az újrakezdés.

Persze nemcsak ebből fakadnak a nehézségek, hanem az ellenfelek taktikázásából is. Hiba lenne azt gondolni, hogy a Káosz erői csak úgy állnak és nézik, ahogy az Űrfarkasok mindent bevesznek és megszereznek, bizony okosan és taktikusan rohanják le a Császár katonáit. Amint észreveszik, hogy valaki a területükre téved, gyorsan körbeveszik a behatolót, fegyvereiket pedig

ADATOK

KIADÓ
Herocraft

FEJLESZTŐ
Herocraft

MŰFAJ
stratégia, kártyajáték

MEGJELENÉS
2017.02.17.

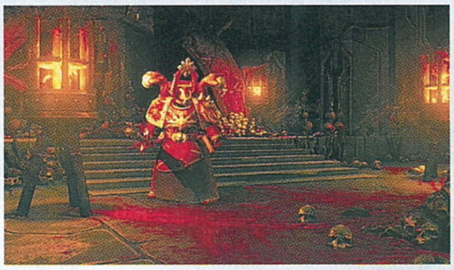
STÍLUSMINTA

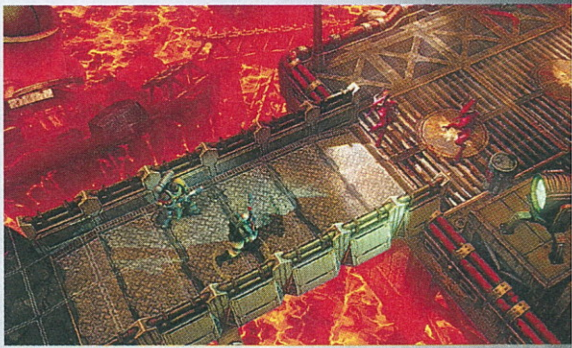
Space Hulk
2013 (FULL CONTROL)

Warhammer 40,000: Deathwatch
2015 (RODEO GAMES)

Srácok, megéheztetek? Akkor itt káoszt... akarom mondani, tábort verünk, jól megpörkölöm a haverotokat, oszt' lakmározunk.

Ha bekattan a karakter, jöhet a Rage-mód, avagy őrülten kell klikkelni a farkasra, hogy minél nagyobb legyen a sebzés.





a leggyengébb láncszemre, a kevésbé jól védekező, vagy éppen rendkívül legyengült csapattagra fordítják, hogy akár egyetlen lövéssel fejezzék be a játékos számára így sikertelenné váló missziót.

Viszont vannak speciális képességek és extra támadások is. Így ha például egy-egy találaton bedühödik egy Terminátor, vagy maga Valgard, akkor düh-módba vált (Rage), ilyenkor soron kívül is támadhat, sőt extra sebzést is kap. Persze egyébként is él az Overwatch, avagy az „őrszem" funkció, ami nem ismeretlen a zsáner és az XCOM kedvelőinek: ha a csapat egyik tagjának kezébe előre fegyver kerül, és szemben áll az éppen érkező, támadó ellenfelekkel, akkor bizony a saját körén kívül is sikerülhet legyőzni az opponenst, anélkül, hogy bármiféle sebzést kapna. És akkor még szóba sem került, hogy a csapat tagjai eltérő képességekkel rendelkeznek, erejük fejleszthető a pályák teljesítése után, ha pedig egy mesterlövész a hátsó sorokból osztja a halálos áldást, miközben a Terminátor közvetlen közelről aprít, nos, az igazi vérfürdőt eredményezhet még a legtáposabb ellenfelekkel szemben is.

KÖZBEN KÁRTYÁZUNK IS

A legizgalmasabb az egészben, hogy mindezzel még nem fújt ki a játékmenet, mert bizony került a taktikusabb, körökre osztott akció-stratégia tortára némi kártyajátékos hab. Avagy a Space Hulk és a Hearthstone keveréke a Space Wolf, így minden pályán új paklival harcba indulva, a véletlenszerűen előkeverdő lapokkal lehet meghatározni minden egyes lépést. Nincsenek külön menüben lévő képességek és mozgások, nincsenek gombnyomással aktiválható erők, csak és kizárólag a kártyák állnak rendelkezésre, na meg a kör lezárása, ha már nincs ötlet vagy lehetőség a következő lépésre. Hogy ez miért jó? Mert kicsit randomizálja a játékmenetet, ezenkívül személyes testreszabási lehetőségeket is ad a játékos kezébe.

Ugyanis nemcsak a karaktereket és képességeiket lehet variálni a skillfával, hanem a dekket, avagy az elérhető kártyapaklit is, amihez lehet új lapokat kreálni, akár ritkább sorozatokból is, továbbá a nyertes meccsek után is üti néhány a játékmester mancsát. A fegyverek pedig nem használhatóak bármikor, közelharci eszköznél bizony az ellenfél szájába kell állni, míg lőfegyvernél is meg kell lennie az adott távolságnak, viszont az eltérő mordályok egyéni statokkal bírnak, ami különösen izgalmassá teszi a harcot. A kis csúzli messziről és keveset sebez, a durvább puska már távolabbra és nagyobbat lő, a kalapács csak a szomszédos kockában álló felet csapja agyon, a lángszóró viszont egyszerre több ellenfél bőrét is megperzseli, hogy csak hamu maradjon a káosz szolgái után.

HÉ, EZ MÁR MOST MŰKÖDIK!

Tulajdonképpen azért is mertem bevállalni a játékot, plusz betenni az előzetesek közé, mert a mobilos verziót már ismertem, játszottam, és mivel az teljesen rendben volt, a kicsinosítgatott PC-s változattól nem különösebben tartottam. Pláne, hogy pont azért rakták a fejlesztők korai hozzáférésbe a portot, hogy az maximálisan megfeleljen az igényeknek, hiszen jól tudták, hogy egy telefonra, okoseszközre írt program még nem elég a számítógépes közösségnek. Jó, a látvány nem olyan csillogó és villogó, mint amilyet, mondjuk, a Deathwatch Enhanced esetében megszokhattunk, de az összkép terén így sem nagyon kell panaszkodni, pláne azután, hogy ránéztünk az árcédulára. A Space Wolf ugyanis jelenleg még (az összeg emelkedni fog az Early Access után) 12 euróért, tehát nagyjából 3700 forintért vásárolható meg, ehhez képest viszont korrekt módon működnek az alapjai. Ami furcsa, hogy nincs külön mozgáspont, tehát lépéseket nem tehetsz csak úgy, ehhez vagy a mozgáskártyákat, vagy a fegyverek mozgásképességét kell bevetni. Viszont ennél még zavaróbb az, hogy csak adott irányba állva sebezhetők az ellenfelek, fordulni nem lehetséges, így akkor is mozgásra kell áldozni a kör egy részét, ha csak a bal oldalon lévő gárdistát szeretné az ember megfejelni. A kihívásokat tömörítő menüpont még nem él, értelemszerűen (nemrég startolt el a korai hozzáférés) az online PvP is kevés ellenfelet sodor a próbálkozók elé (pedig ez hozza meg a táblás játék igazi hangulatát), a kártyákkal még bőven el lehet szöszölni, viszont a váz már tökéletesen áll a helyén.

Nem ártana még némi (a jelenleginél komolyabb) tutorial, esetleg nehézségi szinteken is el lehetne gondolkozni, mert a játék elég durvává válik egy-egy esetben – amikor éppen azt hinné a szerencsétlen felhasználó, hogy már túl van a nehezén, akkor ömlik a nyakába minden maradék Káoszgárdista, meg a helyi Jani, aki persze testőrökkel és a többi gárdistához képest többszörös életerővel rendelkezik. Amúgy meg? Ajánlom, az év végén esedékes megjelenésre jó kis taktikai program lesz ez némi csiszolgatással, nem is drága, ha pedig sikerül őrszemekből álló sorfalat alkotnod a karakterekkel, akkor egész jól kaszálhatsz, bár azt soha ne mondd, hogy „Itt úgyse jössz át!", mert abban a pillanatban a nyakadba zuhan a teljes Káosz-sereg.

Crash Force

[ÍRTA MCMACKO] MIT ÉR A JÁRGÁNY, HA LEBEG, PÁNCÉLOS, ÉS A SZOKÁSOS GOLYÓZÁPOR MELLETT TRÜKKÖKET IS BE TUD VETNI? NÉHÁNY FRAGRE AKÁR MÉG JÓ IS LEHET! A CIPRUSI ASCANIO ENTERTAINMENT ARÉNAJÁTÉKA REMEK ÖTLETEKET SORAKOZTAT FEL, DE SAJNOS KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ PÁCIENSEINK TIPIKUS TÜNETEIT IS MAGÁN VISEL.

A játékos hagyja magát sodródni az idővel, arcára engedi a tapasztalás hol puha, hol súroló pofonjait, így akarva-akaratlanul is bölcsebbé válik. A sokat látott homo ludens szándékán felül is átlátja a folyamatokat, észleli az irányokat. A felismert valóság nyomasztó ereje pedig a lelkesedés gyermeki örömét azonnal elfojthatja.

Pedig ha valamire, akkor a buzgó lelkesedésre kimondottan nagy szükség lehet az Early Access állapotú játékok esetében.

A járművekkel folytatott többjátékos harcok ma is népszerűek, a Crash Force sem véletlenül célozta meg ezt a szegmenst.

A most bemutatott Crash Force már eleve olyan jeleket mutat, amikre a rutinos ösztönök egyből szirénáznak. A program steames adatlapja a legnépszerűbb stíluselemek amalgamációjaként emlegeti (sic!) a multiplayer alapú arénajátékot. Lövöldözés, versenyhangulat, siklójárgányok, pusztítás és RPG-szerű fejlődés.

Mindezt természetesen korszerű Unreal 4 motorral meghajtott gúnyában adják elő a srácok, a bemutató trailerek eközben heves akciót és nagyszerű pályadizájnt sugallnak. Minden adott lehet egy menő, adrenalinnal alaposan befűtött kis csatázáshoz. Minden, azaz majdnem minden.

Itt a cikket akár úgy is folytathatnám, mint egy hónappal korábban a Heavy Gear Assault előzetesét. A Crash Force megint egy tök ígéretes, tök csini és potens játék képét mutatja, de hiába tud már jelenlegi állapotában is sok mindent, a játékosok egyelőre nem találták meg a programot. A szervereken nem nagyon tudunk játszogatni, mivel azok körében is minimális az online jelenlét, akik esetleg már a gyűjteményükben tudhatják a játékot. Úgy látszik, hogy a piac is kezd telítődni, hiszen tényleg tonnányi hasonszőrű progi bukkan fel már akár a közösségi finanszírozós oldalakon is, így nem csoda, ha a játékosok eloszlanak a multiplayer ígéretek földjén.

IMPULZUSMOMENTUM

A keserű szájíz persze nem feltétlenül tisztességes a fejlesztőkkel szemben, ugyanis az alapkoncepció több mint korrekt. Tegyük fel, hogy egy arénába behajigálunk néhány siklóhajót. Ezek mind-mind egyedi tulajdonságokkal, specifikus paraméterekkel rendelkeznek, és természetesen saját skilleket, egyedi trükkös támadásokat is birtokolnak. A siklóhajók vérmes küzdelemben ütköznek meg egymással, így szinte adja is magát, hogy a tipikus PvP játékmódokon keresztül láthassuk magunk előtt a gépek csatáját. (Jelenleg amúgy egy deathmatch jellegű ereszd-el-a-hajam móka érhető el a főmenüből One Man Wolfpack néven.)

A siklóhajókat kétszer háromféle csoportba lehet osztani. Az egyik járműcsoportosítás a méret szerint értelmezendő. Nyilván ezeknek a járgányoknak más-más jellegű vezetési és harci jelenlétük van a csatatéren is – a fürge jószágtól a masszív tankig bezárólag. A másik felosztás pedig az Aquila, Cicuma, Clava klánoknak megfelelő differenciálás, amely nemcsak kinézetben, de a felhasználható skillek tekintetében is különbséget tud nyújtani. Az Aquila hajók például felszakítják a tér-idő szövetét, és rövid szökkenésre képesek a pályán, míg a Clava gépei echo-szenzorokkal derítik fel a közelben kempelő járgányokat. A trükkök

ADATOK

KIADÓ
Ascanio Entertainment

FEJLESZTŐ
Ascanio Entertainment

MŰFAJ
online akciójáték

MEGJELENÉS
2017.01.20.

STÍLUSMINTA

Crossout
2016 (GAIJIN ENTERTAINMENT)

Galactic Junk League
2017 (PIXEL FEDERATION)

Akkor most rendezzünk számháborút, én dobálom a hatosokat, amikkel mindenképpen nyerek, hiszen a másik fél csak ötösökkel rendelkezik.

Nagy mozgás még nincs sajnos a játékban, de ha sikerül másokhoz becsatlakozni, egészen jófajta harcok születnek.

ilyen irányú bevezetése amúgy jó kis adalék a játékmenethez; nem puszta kő-papír-olló szabályokról van ám szó! Persze még nincs minden hajó megnyitva a korai hozzáférés szűkös keretei miatt, de már most majd' húszféle (!) bónusz skillt számoltunk össze. A fegyverekből is van többféle, bár ezek ereje és maga a fegyverjáték meglehetősen soványka lábakon áll. Nem árt majd egy kicsit felturbózni ezt a részét a Crash Forcenak, mert egyelőre kevés az a dinamika, amit a lövöldözésbe beletettek a fejlesztők. RPG-elemek is vannak, ezek pedig gond nélkül illeszkednek a szokásos akciómechanikába. Egyrészt a meccsek során tapasztalati pontokat gyűjthetünk, amit persze szintlépéshez használhatunk. Másrészt az erőtlen lövöldözést ellenpontozza a fegyverek számszerű sebzése, amit a célkeresztbe fogott, megsorozott kolléga feje felett is láthatunk, akár csak egy Borderlands-epizódban.

Ilyenkor sajnáljuk, hogy a korai hozzáférésű mezőben felbukkanó játékokhoz hűen a lehetőségek listáját csak minimálisan tudtuk személyesen is bevizsgálni. Gondolhatjátok, a Crash Force szerverein (egy EU és egy USA központ aktív a lapzárta időpontjában) alig találni játékost, annak ellenére, hogy a program bizony magasabb készültségi fokon tanyázik, mint sok más hasonló pályatársa. Amikor nagy ritkán összejön valami, akkor is benne van a pakliban, hogy a játék a töltőképernyő közben visszadobjon minket a főmenübe. Hiába... jó dolog ez a korai hozzáférés, de az elmúlt évek tapasztalatai alapján minimum elvárásként kellene felírni egy nagy táblára (vagy a Steam házirendjébe), hogy ilyen problémákkal ne találkozhasson a vásárló. A tutorial, avagy a

betanító módon persze számtalanszor végigmehetünk, de ez sovány vigasz. Az U4 szerkesztőjében nagyon gyorsan összedobott folyosók csak arra jók, hogy magányos járgányunkkal fussunk pár megszeppent, hasonlóan magányos kört.

UNREAL SABLONOKON

Az Unreal 4 motor nemcsak a hozzáférhetősége és egyszerű kezelhetősége miatt főnyeremény a független fejlesztők számára, hanem azért is, mert eleve sok effektust és látványelemet lehet az ingujjából előhúzni. A Crash Force is ügyesen épít ezekre az alapokra, a játék összképe mindent maximumra tekerve bizony igen jól tud kinézni. Plusz a motor skálázhatóságának köszönhetően a vizualitást eléggé le lehet rondítani ahhoz, hogy egy Steamet futtató modernebb kenyérpirítón is elketyegjen

a cucc. Gond akkor jön elő, ha az egyéniséget próbáljuk keresni a látottakban. A siklójárgányok dizájnja éppenhogy csak megüti a minimumot. Bár jól elkülönülnek egymástól a különböző vasak, de mégsem elég karakteresek. A menü is randa; a bolt, a különböző skillek kiválasztásának felülete, meg úgy általában a felhasználói interfész még nagyon minimál stádiumban leledzik. Ugyanakkor a hátterek mellett a környezet is képes egy jófele cyber-alaphangulatot adni a játéknak.

Apropó környezet. A pályák a közepes és a kifejezetten látványos szintek között ingadoznak, de a főbb megoldásoknál itt is készen beillesztett asseteket szimatol a rutin róka. Instant famodellekkel meg nem nehéz ugye tisztességesen kinéző erdős ligeteket összehozni... Vicces adalék, hogy a játék ablaka „Unreal Engine" néven fut, amit egy ALT+TAB-ozás közben szúrtam ki. Ami viszont váratlan pozitívum, hogy a program egyből felismeri a kontrollereket (Xbox One irányítóval teszteltem, USB kapcsolaton keresztül). A karok innenső oldaláról jelentjük: relatíve jól működik a konzolos irányítási metódus.

Lövöldözés közben némi művészettörténeti elemzésre is van lehetőségünk, így elidőzhetünk az ókori Róma csodás épületeinek társaságában.

MINDJÁRT ELRAJTOL

A 25 eurós, avagy közel 7700 forintos játék végleges verziójának megjelenéséig állítólag öt-hat hónap van már csak hátra. Ezt az információt picit nehéz feldolgozni, pláne annak tükrében, hogy bőven van még mit csiszolni a fogaskerekeken. És akkor a hiányos hajókínálat, valamint a gyér szervernépesség miatt még sejteni sem lehet, hogy vajon a balanszírozással hogy állnak a készítők. Azt meg csak a „szerencsétlen véletlenek" kategóriájában tudom értelmezni, hogy a játék logója pont olyasmi narancssárga színben pompázik, mint a Steam „vegyes" felhasználói értékelésű felirata. Ráadásul a program fő képecskéje is pont úgy van elhelyezve a boltban, hogy szemünk sarkából ezt a narancsszínt szúrjuk ki először, persze a vonatkozó értékelő sor felett. Sokat látott kritikusként most szólunk, gyerekek – ez nem túl jó előjel, még akkor sem, ha a vásárlók értékelései jelen pillanatban a pozitív mezőben tanyáznak!

CSAK EGY UGRÁS A SUGÁR!

10 ÉVES A S.T.A.L.K.E.R.

[ÍRTA CHOCHO]

2007. március 23-án megjelent egy játék, amire egy egész gamer generáció messiásként tekintett. Az „ukrán csoda"-ként emlegetett S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl egy korszak hírnöke volt, ez azonban sajnos nem tartott olyan sokáig, mint a rajongók remélték. Az FPS-RPG keverék játék története magába foglal mindent, ami egy jó sztorihoz kell: álmokat, örömöt, árulást, lázadást, sikert és hanyatlást. Ezt a forgatókönyvet azonban nem egy orosz szerző, hanem az élet írta.

Engedjétek meg, hogy egy személyes beszámolóval kezdjem a cikket. 2002 vagy 2003 nyara lehetett, már nem emlékszem pontosan. Édesanyámmal és nagymamámmal (isten nyugosztalja) a Balaton mellett nyaraltunk. Éjszaka volt, nagyi rosszul lett, és míg anyukám körülötte sürgött-forgott, én egy játékmagazint lapozgatva találtam egy előzetest egy „Doom 3-verő"-ként beharangozott FPS-ről, ami elképesztő dolgokat ígért. Hatalmas, szabadon bejárható terület? Pipa. Összetett, a legjobb sci-fi szerzőket megszégyenítő történet? Pipa. Döbbenetes grafika? De még mekkora pipa! És akkor a teljes élővilágot vezérlő mesterséges intelligenciáról vagy a kidolgozott multiról nem is beszéltem. Mondanom sem kell, hogy a cikk elterelte a figyelmem, és miután a nagymamám jobban lett sem tudtam elaludni: folyamatosan a hangzatos szalagcímek és a látványos screenshotok jártak a fejemben.

Ez a kép egyfajta ikonja lett az Oblivion Lostnak: nincs még egy ennyire kifejező, szomorú screenshot belőle.

Oké, legyinthettek, mondván: a PR-osok dolga, hogy maximumra járassák a hype-ot, és persze mindent megígérnek, csak azért, hogy az általuk képviselt termék sikeres legyen. A Stalker azonban (és eztán eltekintek a pontoktól) más volt. A Stalker egy megvalósulásra váró álom volt. Az én álmom. Nem csoda, hogy megragadta a fantáziámat, és nem is eresztette el soha. Most, a játék megjelenésének 10. születésnapjára tudatosan készült a Guru-csapat, én pedig megkerestem a GSC utolsó olyan aktív tagját, aki még a Stalkereken is dolgozott.

Persze a legtöbb olvasó nem a könyvekből ismeri őket, hanem a GSC 2000 novemberében kiadott Cossacks: European Wars című valósidejű stratégiai játékból, amely meglepő történelmi hűséggel és a korához képest lenyűgöző grafikával vonultatja fel a hatékonyságánál már csak méretében lenyűgözőbb kozák bandériumokat. A Cossacks nagy siker lett, Grigorovicsék pedig egy csapásra a tripla-A kategóriás játékfejlesztés porondján találták magukat.

A S.T.A.L.K.E.R. eredetileg űrhajós sci-fi shooter lett volna, földönkívüli ellenfelekkel, sugárfegyverekkel.

Valentin Jeltysev PR-ossal két órán át beszélgettünk a sorozat múltjáról, jelenéről és jövőjéről. Ezt a cikket neki ajánlom, és persze mindazoknak, akik dolgoztak vagy játszottak a Stalkerrel. Chipset és kólát elő, hosszú mese következik.

„KOZÁKOK, ELŐRE!"

Az ukrán GSC Game Worldöt idestova 22 éve alapította egy lelkes fiatalember, Szergej Grigorovics. Az akkor mindössze 16 esztendős fejlesztőnek fivérével együtt nagy álmai voltak: összetett stratégiai játékot akartak készíteni az orosz és ukrán területen élő kozák népcsoportról. A kozákok ma már nem sok vizet zavarnak, egy a hagyományaikat máig ápoló kisebbségről van szó. A középkorban azonban önálló hadseregeket vezettek, háborúkat vívtak, és tulajdonképpen egy saját országot nélkülöző nemzetként harcoltak mindennel, ami veszélyeztette a fennmaradásukat. A tatárokkal vívott csatáikról legendákat zengnek a történelemkönyvek, de természetesen a törökökkel is szembeszálltak, nem beszélve a Habsburg és a német erőkről.

Következő projektjük egy ennél sokkalta sikertelenebb FPS lett – a Codename: Outbreak 2001-ben egy kifejezetten csúnya és ötlettelen shooter volt, amit egyedül formabontó mesterséges intelligenciája tartott fent az érdeklődés tengerén. A legtöbb újságíró a „csúf, de okos" kategóriába sorolta, majd legyintett, és nyúlt a következő játék felé – ők azonban nem tudták, hogy a Codename: Outbreak csak egy kísérlet volt a GSC számára.

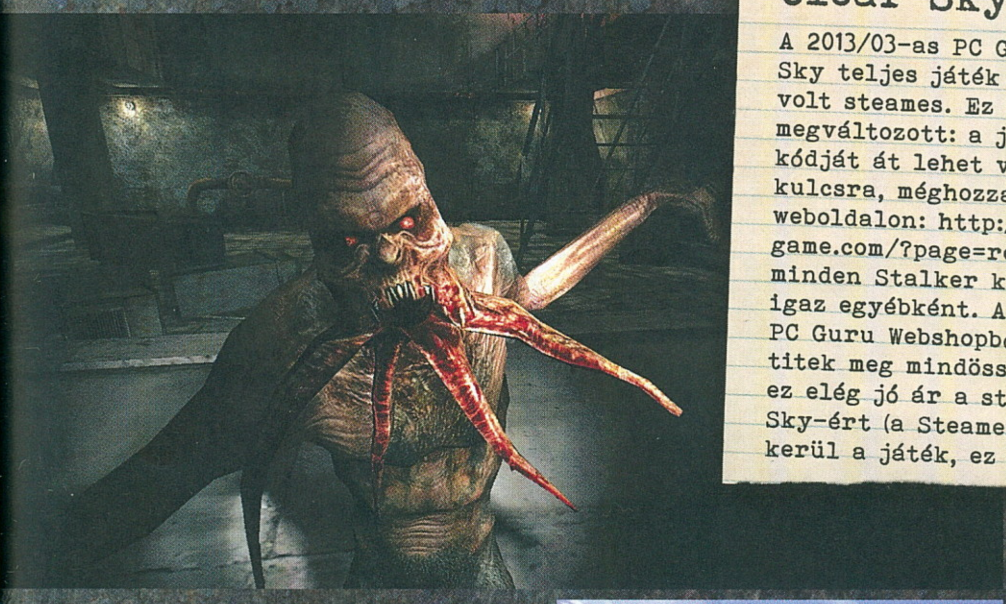
ELVESZETT POKOL

A srácok ekkor már közel két tucat főt számláltak, és szerettek volna eggyel tovább lépni: egy nyitott világú, szerepjátékos elemekkel bővített FPS-t képzeltek el, amihez természetesen saját, új motort (az X-Ray Engine-t) fejlesztettek. Az Outbreak

A Stalker első kiadott képei meghaladták az akkori grafikát, sőt éveket ugrottak előre a PC-k jövőjébe.

Stalker konzolokra?

A Stalker csak PC-re jelent meg, a csapat azonban dolgozott a konzolos változatokon is. Valentin szerint a PS3 egyszerűen alkalmatlan volt rá, hogy futtassa az X-ray motort, az Xbox 360 viszont PC-s felépítése révén megbirkózott a feladattal. Készült is egy prototípus, annak sebessége és minősége azonban nem volt meggyőző, így végül nem fejezte be a munkát a GSC. Visszatekintve kár, Valentin szerint a Metro-játékokból is rengeteget adtak el konzolra, szóval megérte volna tovább küzdeni. Sajnos mivel a csapatnak már nincs FPS-es részlege, egy PS4/XO-s átirat sem esélyes.



Clear Sky a PC Guruban

A 2013/03-as PC Guru mellé S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky teljes játék járt, ami annak idején még nem volt steames. Ez azonban mára megváltozott: a játék telepítő kódját át lehet váltani Steam-kulcsra, méghozzá az alábbi weboldalon: http://cop.stalker-game.com/?page=reclaim – ez minden Stalker kiadványra igaz egyébként. A magazint a PC Guru Webshopból rendelhetitek meg mindössze 600 Ft-ért, ez elég jó ár a steames Clear Sky-ért (a Steamen 10 euróba kerül a játék, ez kb. 3000 Ft).

ocsmány grafikáját fotorealisztikus textúrák és több százezer poligonból álló karaktermodellek váltották, ehhez jött még a valós idejű időjárásmodell és a napszakok váltakozása, utóbbi szigorúan valós idejű árnyékolással. Manapság ez már mondhatni alapvető feature-lista egy AAA-játéknál, ez azonban 15 éve volt, amikor a Witcher 3 vagy a Crysis még a kanyarban sem volt. A technológia nemcsak formabontó volt, de elég gyors is – eljött az ötletelés ideje. A srácok eredetileg egy sci-fi FPS-t képzeltek el, hatalmas űrhajókkal, plazmafegyverekkel és idegen megszállókkal, ezt az ötletet azonban elvetették, mert valahogy szóba került Csernobil, vele együtt pedig a Sztugackij-fivérek Piknik az árokparton című filozofikus regénye.

Hogy ki és miért vetette fel ezt a két témát, mára a feledés homályába veszett – Valentin nem emlékszik rá, meg aztán ki tudja, a megbeszélésen talán több vodka fogyott a kelleténél. Az ötlet mindenesetre megszületett: olyan játékot készítenek a srácok, ami a csernobili atomkatasztrófa emlékét ápolva mutatja meg a „nyugatnak", milyen is a földi pokol. Csernobil mindig is érzékeny téma volt az ukránok számára: ők átélték azt, amit mi csak a tévében láttunk, ők ott voltak, amikor a hírhedt négyes reaktor globális katasztrófát okozott. A Zóna pedig, amit kitaláltak a játékhoz, nem a képzelet szüleménye: a valóságban is létezik, a reaktor körüli 30 kilométeres rádiuszú területet értjük alatta, ahol is a környezet visszafordíthatatlan károkat szenvedett a sugárzás következtében. Sokáig a hadsereg őrizte, ma már szerveznek turistautakat is oda, de persze csak a biztonságosnak ítélt területeire.

A játék Zónája persze ennél vadabbra sikeredett: a sztori szerint az (akkor még jövőnek számító) 2012-ben járunk, a csernobili katasztrófa pedig 2006-ban megismétlődött, és a kiszökő sugárzás egy természetfeletti helyet csinált a Zónából. A területen mindenféle anomáliák és mutánsok szedik áldozataikat, e veszélyek között viszont felbecsülhetetlen értékű kincsek is rejlenek, melyekért egyesek bármit megadnának. Nem kell sok hozzá, hogy lelkes, mindenre elszánt kincsvadászok törjenek be a Zónába. A magukat sztalkereknek nevező, vakmerő férfiak hol egymással harcolnak, hol a mutánsokkal vagy az ukrán hadsereggel. Máskor pedig a csernobili romok között iszogatnak, gitároznak, és mesélik egymásnak hihetetlen történeteiket. Eközben a Zóna a saját életét éli, mindenfelé mutáns állatok lófrálnak, vadásznak, esznek és isznak – túlélnek. A sztalker dolga is elsősorban ez: életben kell maradnia, és miközben minél több veszélyes küldetést vállal el pusztán a pénzért, meg kell fejteni a Zóna titkát.

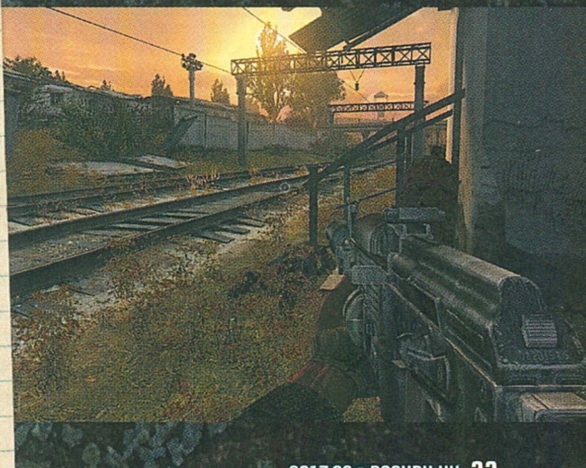
„KÉSEM, DE CSAK KICSIT"

Nem semmi egy hely, nemde? A motoron 1999 óta dolgoztak a fejlesztők, a játékon pedig nagyjából 2001 elején kezdtek munkálkodni, és még abban az évben be is jelentették azt – a kiadást az akkor még erős óriáscégnek számító THQ vállalta magára. A terv az volt, hogy 2003 végén meg is jelenik, de mivel most 2017 van, és a premier 10. évfordulóját ünnepeljük, talán nem meglepő, hogy ez nem jött össze. A S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost című projekt egyre csak nyelte a pénzt és az erőforrásokat. Az elképzelések pedig közben olyan mértéket öltöttek, hogy már szinte lehetetlen volt komolyan venni a fejlesztői ígéreteket.

A nyitott világot járművekkel lehetett bejárni, ezek között a keleti blokk autógyártásának összes remeke (UAZ, Zaporozsec, Moszkvics, Lada, sőt Volga) szerepelt, méghozzá realisztikus fizikai modellezés mellett, rögzített motorhangokkal. A textúrákat valódi fényképek alapján rajzolták a srácok, a GSC rengetegszer ellátogatott a Zónába, csak Valentin ötször járt ott ilyen-olyan okokból. Minden épületet újraalkottak, de persze át is dolgozták

Fegyverek a Stalkerben

A Stalker-játékok híresek realisztikus arzenáljukról, már ami a ballisztikát és a fegyverek hangjait illeti. Pár dolgot viszont sikerült elrontaniuk a srácoknak. Egyrészt a flinták nevetségesen gyorsan kopnak, az alapjátékban néhány lövöldözés után már kell is egy újat szerezni. Ezt a későbbi részekben orvosolták, és a modderek is mindent megtettek annak érdekében, hogy a sztalkernek a kalasnyikov legyen a legjobb barátja. Másrészt az összes játékban látható fegyver balkezes, azaz bal oldalt van a hüvelykivetőjük. Ennek oka a csapat szerint, hogy hangulatosabb, ha a játékos látja a kirepülő töltényhüvelyeket. Valójában viszont arról van szó, hogy ezzel a trükkel elkerülték a fegyvergyártók modellekhez fűződő jogainak megvásárlását. Ügyes, sztalker, roppant ügyes.



Irány a Zóna!

A GSC tagjai sokszor jártak Csernobilban, ezekről a túrákról fényképeket is készítettek. Sok ilyen képet sikerült szereznünk, mindet azonban nem közöljük le, felesleges is lenne. Az alábbi néhány darab azonban adhat némi betekintést az erőmű körüli Zóna mindennapjaiba.

azokat, hogy megfeleljenek a poszt-apokaliptikus környezetnek. Olyan mesterséges intelligenciát írtak, amely vezérelte a Zóna élővilágát, minden fajnak saját viselkedésformát adott, és folyamatosan futott a háttérben (A-Life). A területen lófráló sztalkereknek neve, múltja és személyisége volt, a tervek szerint akár fel is vehették a játékos elől a küldetéseket, sőt a fő sztorivonalat is felgöngyölíthették volna, miközben szövetségeket alapítanak és bontanak fel, területeket térképeznek fel, és leleteket bocsátanak áruba. Ambiciózus? Az, és hangsúlyozom, mindezt 2002 környékén ígérték a srácok.

Az egészben mégsem a fentiek a legérdekesebbek, hanem az, hogy a munka egy ideig jól is haladt. 2003 és 2004 környékén még úgy tűnt, hogy valóban kész lesz a játék. Egy bökkenő akadt mindössze: nem volt olyan PC, amin a Stalker futott volna. Mármint fizikai értelemben nem létezett!
A srácok egy ideig próbálták optimalizálni a kódot, megtartani az open world struktúrát, a sajtó azonban már légvárként emlegette a projektet, és az E3-akra kicipelt, kis terepet felölelő demókat is csak az azokat hajtó motor miatt nézték meg. Idő közben a GSC egy sor videót és képet publikált a játékból, ezek láttán pedig sokan az állukat kezdték keresgélni a földön. Oké, a Doom 3 látványos volt, a Half-Life 2 pedig hihetetlen, de a Stalker... az valami csodának tűnt, ami sosem akar elkészülni.
A példátlan fejlesztői PR-aktivitás meghozta gyümölcsét, milliók várták a játékot, fórumok és modder közösségek alapultak, az Nvidia pedig a Stalker techdemóival kezdte villogtatni a GeForce FX-kártyák képességeit. Ez azonban sajnos nem győzte meg a THQ-t. A cég vezetése egyre idegesebb lett, szerették volna megjelentetni a játékot, az viszont csak csúszott és csúszott.

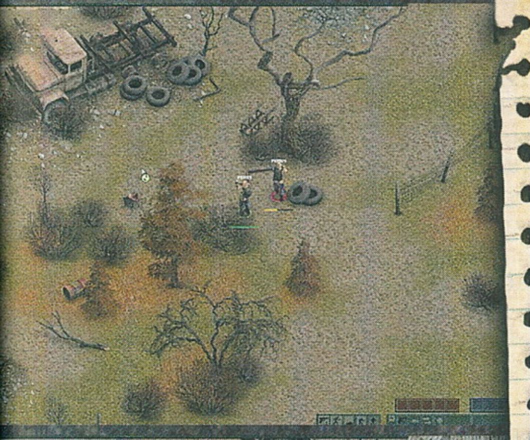
AZ ÁRULÁS

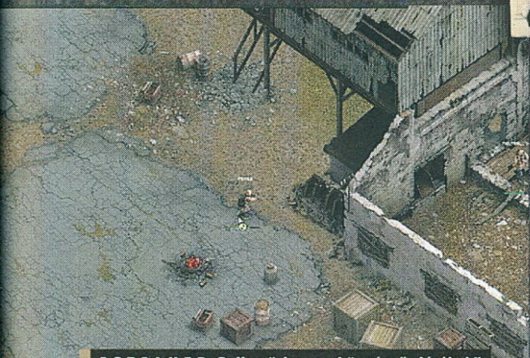
Kevesen tudták, de nem csak a THQ vált egyre bizonytalanabbá a Stalker sikerében. Maguk a fejlesztők sem értettek egyet a projekt irányvonalát illetően. Grigorovics ragaszkodott az open world jelleghez, az A-Life nevű rutinhoz és a járművekhez, a tech-csapat azonban úgy látta, ezek az elképzelések kivitelezhetetlenek. Lássuk be: az, aminek a Stalkert tervezték, csak az utóbbi években vált valóra. A szabadon bejárható világokkal operáló akció-szerepjátékok, mint a Witcher 3 vagy a Final Fantasy XV, az elmúlt 2-3 évben törtek előre, eddig ugyanis nem voltak olyan gépek a piacon, amik megbirkóztak volna velük. Csak hogy egy példát említsek a Stalker lehetetlen feature-jeire: a teljes élővilágot mozgató A-Life aktiválása a tesztkód fagyását eredményezte, mivel annyi erőforrást vont el a kor processzoraitól, hogy másra már nem maradt kakaó.

A belső feszültség olyan nagy lett a csapatban, hogy 2005-ben robbant a bomba: a teljes vezetői stáb felállt és lelépett, hogy megalapítsa saját stúdióját, a 4A Gamest. A srácok mára legendák lettek, a Metro-sorozat meghozta számukra az elismerést. Cserébe viszont szűkfolyosós FPS-eket

Ellopott zóna

A 2000-es évek első felében nagy divat volt a várt FPS-királyok kiszivárogtatása. A Stalker is áldozatul esett eme jelenségnek, 2003-ban kikerült belőle a netre egy korai multiplayer bétaváltozat, ami pár pályát és működő netkódot tartalmazott, néhány szólista térkép területdarabkájával. Valentin szerint a Valve-nél is letöltötték a játékot, sőt át is vettek belőle pár textúrát, vizuális megoldást. Persze az ukránokat sem kellett félteni: ők is belenéztek a szintén 2003-ban kikerült Half-Life 2 bétába, forráskódostul, mindenestül.





A S.T.A.L.K.E.R. Online ötlete a „böngészős játékok" aranykorából származik. Sajnos nem valósult meg.

S.T.A.L.K.E.R. Online

Kevesen tudják, de nem a Stalker 2 volt az egyetlen olyan játék, amin a GSC a feloszlása előtt dolgozott. 2011-ben mutatták be a baloldali képeken látható Stalker Online-t, ami egy böngészős multiplayer játéknak készült. A cél a Shadow of Chernobyl kissé ügyetlen többjátékos módjának átültetése volt izometrikus nézetbe, körökre osztott, szerepjátékokat másoló harcrendszerrel. Sajnos a projekt a Stalker 2-vel együtt elhalt, csak ezek a képek maradtak meg belőle. Nehéz megmondani, miként sült volna el a dolog, de a magunk részéről szívesen kipróbáltuk volna.

készítettek, amik bár lenyűgözően néznek ki, de játékmenet tekintetében közel sem olyan előremutatóak, mint a Stalker volt. Utóbbi ekkor veszélybe is került: a vezető programozón, a vezető tervezőn túl még a legfontosabb teszterek is mind felálltak és otthagyták a GSC-t a szószban. Valentin szerint ez felért egy árulással, és akkor a THQ-t még nem is említettem: a kiadó beintett a stúdiónak, követelte rajtuk a játékot, így nem volt mese, be kellett fejezni a 2006-os üzleti év végére (persze ez sem sikerült).

Ez volt a GSC legsötétebb időszaka, a csapat majdnem belerokkant a vezető fejlesztők kilépésébe. Ennek ellenére a munka tovább folyt, igaz, nagyon komoly kompromisszumokat kellett kötni. A játékot átnevezték Shadow of Chernobylra, a struktúrát pedig átalakították. Nem bírják a PC-k a nyitott világot? Legyenek pályák! A pályafelosztás miatt nem működik az A-Life? Kukába vele! Mivel a játék már nem open world, ezért a járművek sem kellenek? Hát, akkor azok is a szemétre kerülnek. Így esett, hogy a mondhatni vezetők nélküli csapat úgy-ahogy összeollózta a játékot, ami végül 2007. március 23-án jelent meg. A Stalker: Shadow of Chernobyl meglehetősen félkész volt, teszteletlen béta benyomását keltette. Hónapokig készültek hozzá javítások, a rajongók és az újságírók azonban így is szerették: „Oblivion kalasnyikovokkal", írták róla.

> A Shadow of Chernobylt gyakorlatilag vezetői stáb nélkül fejezte be a GSC, sokan átmentek a 4A-hez.

„GOOD HUNTING, STALKER!"

A Stalker annak ellenére legenda lett, hogy a fejlesztése felért egy rémálommal. Az anyagi siker lehetővé tette a folytatás elkészítését, a THQ után pedig a Deep Silverhez került az előzményjáték Stalker: Clear Sky kiadási joga. Ez a program a PC Gurunál is teljes játék volt (lásd a dobozt), szóval sokat nem időzünk rajta – legyen elég annyi, hogy egy akcióorientált alkotás volt, amit egy olyan főtervező álmodott meg, aki Valentin szavaival élve „túl sokat játszott a Call of Dutyval" (emiatt ki is rúgták). A játék nagy újdonsága, hogy a sztalkerek frakciókhoz csatlakozhatnak, ezek eltérő küldetésekkel látják el őket. Hátránya, hogy története a Shadow of Chernobylba torkollik, így már az első perctől tudható, hogy nem lesz vidám a befejezés. Ez egyébként a legkevésbé sikeres Stalker-játék, mind kritikai, mind üzleti szempontból, nem csoda, hogy a GSC amolyan fekete bárányként kezeli azóta is.

A 2008-as Clear Sky-t a 2009-es (angol nyelvterületen 2010-es), házon belül kiadott Call of Pripyat követte a sorban. Ez a játék a legkiforrottabb az összes közül, a történet pedig a Shadow of Chernobyl közvetlen folytatása (bizony, még Strelok is feltűnik benne). Játékmenet terén nem sokban távolodik el az alapoktól, ugyanakkor a szétválás miatt kigyomlált tartalom egy része új életre kel benne (több olyan mutáns és helyszín is van a játékban, ami eredetileg az Oblivion Losthoz tartozott). A Call of Pripyat mind kritikailag, mind az eladásokat tekintve sikeres produkció lett. Egyedül azért fájhat a játékosok feje, hogy ebben a programban nem juthatnak el az erőműig.

Tudtad?

Az A-Life-rutin egyik Stalker-játékban sincs benne, sajnos a maga teljességében sosem láthattuk. Pedig eredetileg még a mutáns populáció szaporodásáért is ez felelt volna.

A Stalker: Shadow of Chernobylnak többféle befejezése van, ezek azonban egy kivételével mind hamisak. Ahhoz, hogy lásd az igazi lezárást, kicsit tovább kell gyalogolnod az erőműben, és nem besétálni a monolithoz.

A Shadow of Chernobylból rengeteg fegyvert és felszerelést kivágtak, legjobban azonban talán az M134 Minigun fáj. Ez a forgócsöves gépágyú lehetett volna a katonák legijesztőbb ellenszere.

Ha már kivágott tartalom: az Oblivion Lostban nemcsak enni és inni kellett volna, hanem valós időben aludni is. Ehhez mindig biztonságos helyre kellett volna húzódni, különben alvás közben megölhették volna a mutánsok vagy a konkurens sztalkerek.

Nem a Lost Alpha Developer's Cut az egyetlen olyan Stalker-változat, ami visszavisz az Oblivion Lost idejébe. A GSC ingyenesen elérhetővé tette a Build 1935 nevű verziót, ami a szétdarabolás előtti utolsó változat a játékból. Sajnos nagyon instabil, szinte játszhatatlan, és már ez is pályákra van bontva.

A Controller nevű pszichonikus mutáns az Oblivion Lostban még sokkal veszedelmesebb lett volna: akár a játékosok felett is átvehette volna az irányítást.

Bár a Stalker ma már halottnak mondható, a játék hivatalos Facebook-oldala még midig üzemel. Ha érdekel, lájkoljátok be, vannak rajta vicces megosztások: facebook.com/officialstalker

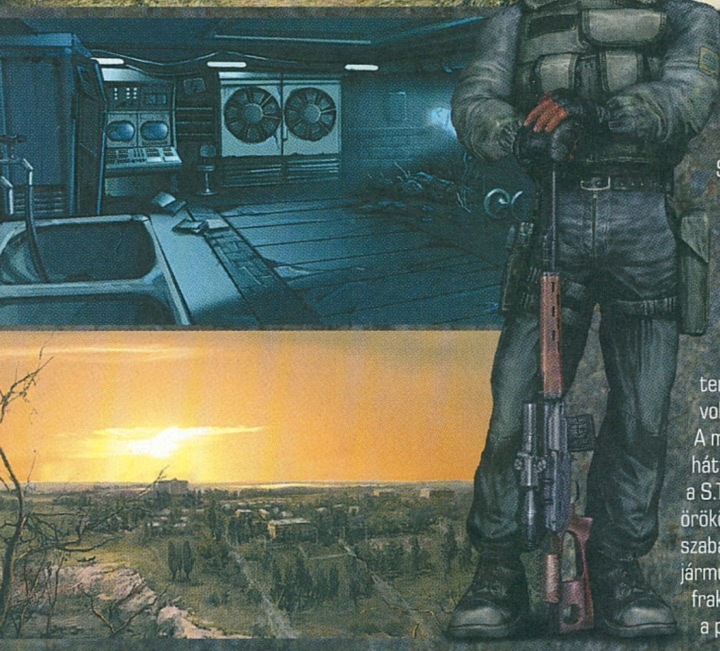
A S.T.A.L.K.E.R. az alábbi felsorolás rövidítése: Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers. Vagyis: gyűjtögetők, határsértők, kalandorok, magányos farkasok, gyilkosok, felfedezők, rablók. Barátságos, nemde?

A Stalker-játékokban komoly szerep jut az Agyperzselő néven emlegetett gondolatmanipuláló óriásantennának. Nos, ennek ötlete a valóságban gyökerezik: az „orosz fakopáncs" néven elhíresült szovjet rádiójel ihlette.

Kutyák mellett macskák is lettek volna a Stalkerben, ezeket az állatokat azonban kivágták a játékból. Igazán kár, meghallgattuk volna, ahogy dorombolnak a nagy harcok közepette.

A „kész" Stalker

Bár nagyon sok olyan mod készült a Stalkerhez, ami így vagy úgy, de módosít a játékélményen, a Complete 2009 (2012) nevű mod nem ilyen. Az ingyenesen letölthető csomag célja, hogy számtalan ismert hibát orvosoljon, feljavítsa a grafikát, és gyorsabbá, könnyebben használhatóvá tegye a szoftvert. A mod nem csak a Shadow of Chernobylhoz, de a Clear Sky-hoz és a Call of Pripyathoz is elérhető – személyes javaslatom ezek letöltése, és amennyiben még nem játszottál a Stalkerekkel, úgy a sorozat „kész" változatainak azonnali pótlása! De egy újrajátszás sem árt meg.



Oda csak a teljes értékű, számozott folytatásban térhettek volna vissza – bizony, a GSC a két melléksZál után nekilátott a valódi Stalker 2 fejlesztésének.

S.T.A.L.K.E.R. 2

Ez alatt az idő alatt egyébként a béke és a prosperitás szigete volt a GSC. Mivel a két folytatással együtt a trilógia több mint 5 millió példányban kelt el, volt pénz a további tervekre – igaz, nem elég, mert nem volt kiadó a projektre, keresni kellett. A munka lassan haladt, új motor és háttér kellett, a terv pedig az volt, hogy a S.T.A.L.K.E.R. 2 az Oblivion Lost szellemi örököse lesz. Visszatért volna a hatalmas, szabadon bejárható játéktér, az A-Life, a járművek ötlete, a sok önálló sztalker és frakció. A sztori igazi folytatásnak íródott, a pénz azonban elfogyott, és egyik nap jött a pofon: Szergej Grigorovics egyes egyedül eldöntötte, hogy a munkát leállítják, a projektet fiókba teszik. Így van: Grigorovics mindenki nélkül, egymaga döntött így. Bár a GSC több kiadóval is tárgyalt a játékot illetően, köztük nagy, nyugati cégekkel is, sajnos ezek a tárgyalások zátonyra futottak, Szergejnek pedig elege lett. Persze nem volt egyedül: a csapatban sokan már majdnem egy teljes éve fizetés nélkül dolgoztak a programon, és bár eredetileg két év alatt be akarták fejezni a munkát, még sehol sem volt a vége, a játék épp csak kezdett formát ölteni.

Ez annyit jelentett, hogy 2012-ben a csapat nem dolgozott tovább a Stalker 2-n. Bár a játék jogai egyes egyedül Grigorovics tulajdonát képezték, a hozzá fejlesztett technológiák azonban nem a GSC munkái voltak, még nem védték le azokat – így esett, hogy a stúdió legtehetségesebb fejlesztői megalapították a Vostok Gamest, és elkezdtek dolgozni az azóta is Early Accessben tengődő Survariumon. A Stalker 2 assetjei, motorja, mindene abban a játékban van, így aki letölti

Időszámítás a sugárkorban

A Stalker-sorozat idővonala túlmutat a játékokon. Lássuk, mi vezetett el a Shadow of Chernobyl eseményéig!

1950
Az 1950-es években megalapul Limansk, a titokzatos kutatóváros, ahol szovjet tudósok az emberi elme manipulálásával kísérleteznek.

1960
A Szovjetunió létrehoz egy fedőszervezetet a további pszichonikus kutatásokra.

1981
Megkezdődik a Dark Valley-ben található titkos bázis építése.

1986
Bekövetkezik a csernobili katasztrófa, a kutatásokat ideiglenesen leállítják. A Szovjetunió létrehozza a Zónát: az erőmű körüli 30 km-es rádiuszú körbe tilos a belépés. Ez azt jelenti, hogy a titkos kísérletek zavartalanul folytatódhatnak.

1987–1989
Újraalapul a kutatóegyesület, ezúttal Agroprom néven. Saját járműgyárat kap, hogy legyen mivel elszállítani a veszélyes hulladékot.

1989
Megindul a C-tudat program: lényege, hogy különálló elméket összeolvasztva létrejöjjön egy, az emberiség hibáit korrigálni képes szupertudat.

1991
Összeomlik a Szovjetunió.

Gyengéknek itt nincs helyük!

A Stalkert mindig is nehéz játéknak szánta a GSC, e téren azonban egy picit túl is lőttek a célon. A nehézségi szint választásának lehetősége csak a THQ kérésére került bele a játékba, a GSC ugyanis annyira hardcore-rá akarta tenni azt, hogy a most Master néven játszható nehézség lett volna az alap (és egyetlen) fokozat. Ez kábé felér egy virtuális foghúzással: az eleve okos MI (tényleg az, a mai napig meg tud lepni) nagyon jól céloz, és pár lövéssel leterít, a játékos pedig mintha cukorból lenne, egy mezei 7.62-es lőszertől is elvérzik (oké-oké, ez egy nagy kaliber, de mégiscsak kemény ukránok vagyunk, vagy mifene). És hogy miként tette ezt „könnyebbé” a csapat a kiadó kérésére? Nos, beraktak alá három nehézségi szintet, amelyekben csökkentették a lövedékek sérülésfokozó hatását, illetve beiktattak a ballisztikai modellbe egy algoritmust, ami véletlenszerűen mindig eltüntet pár darabot a tárból kilőtt töltények közül (minél alacsonyabb a nehézségi szint, annál többet). Egy bibi volt mindössze: emiatt az ellenfelek golyófogókká váltak, isszák az ólmot, mint a vodkát. Javaslat: akármennyire nehéznek tűnjön is, játszatok Masteren, így ugyanis bár többször megsérültök, a tűzharcok jelentősen lerövidülnek.

A Stalker 2-ből sajnos csak koncepciórajzok maradtak fent, a játék motorja jelenleg a Survariumot hajtja.

Steamről az ingyenes bétát, látja, milyen lett volna a folytatás. A GSC ezek után összezsugorodott, alig tartott meg pár embert, a fejlesztői részleget is bezárták. Valentin viszont maradt, jogi ügyekkel és licencekkel foglalkozott, a cég pedig sokáig csak vegetált. Grigorovics visszavonult, ma már nem foglalkozik videojátékokkal. Hitvallása, hogy a Stalkerhez egy másik csapat sem elég jó, ezért soha nem adta el a jogokat. Annak esélye, hogy a játékot folytatják, nagyjából nulla, bár a Cossacks 3 megjelenése talán adhat okot némi reménykedésre. „Szergej öccse nagy Cossack-rajongó volt, az ő unszolására ment bele Grigorovics, hogy újra fejlesztői részleget nyissanak” – mondta Valentin. Így van, a 2016/10-es számban Tenebra által tesztelt Cossacks 3 tulajdonképpen Szergej lelkes öccsének érdeme. Úgy látszik, a hozzá közelállók még meg tudják lágyítani a terveit feladva új utakat kereső Szergejt – közéjük tartozhat egyébként a magyar Munkácsi Zoltán is, akinek Lost Alpha című modját Grigorovics egy Stalker 2-es logót prezentáló képpel köszönte meg. „Az ilyen munkák miatt gondolkodom el rajta néha” – írta a képhez, mindezt két éve. Valentin szerint azóta nem történt előrelépés, az egykori FPS-csapatot sosem toborozták újra. Sőt: maga Valentin is csak a beszélgetésünk előtti napokban mondta el, hogy tulajdonképpen már nem dolgozik a GSC-nél. „Nem kellettem már oda, és kicsit elég is volt belőle” – mondta. Ő volt az utolsó munkatárs a GSC régi nagyjai közül. Amikor azt mondtam neki, hogy sajnálom a Stalkert, mert megváltoztatta a játékok iránti hozzáállásomat, és a szakmám megválasztásában is közrejátszott a sorozat szeretete, azt mondta: „én is így vagyok ezzel”. Most egyébként egy Tatem Games nevű cégnek dolgozik, ami a stúdió régebbi, főleg vadászjátékait portolja mobilokra.

ELNYELTE A ZÓNA

Bevallom, amikor felvettem a kapcsolatot Valentinnel, reménykedtem benne, hogy picit pozitívabb zárszóval ér majd véget ez a cikk. Most viszont azt mondom: a S.T.A.L.K.E.R. 2 az első résszel ellentétben nemcsak álomnak indult, de az is maradt. A játékon dolgozó fejlesztők már elhagyták a stúdiót, annak feje nem érdeklődik a sorozat iránt, a széria esszenciája pedig már nem nevezhető olyan egyedinek, hisz 2017-re több rokon játék is készült. Az open world akció-RPG mondhatni sztenderd lett, a posztszovjet romok pedig több játékban is visszaköszöntek. Ugyanakkor mégsem kell keseregniük a rajongóknak. A Stalker, mint szellemi tulajdon, él és virul: csak regényből három íródott hozzá, alaposan kibővítve annak univerzumát. Rengeteg mod látott napvilágot, jelenleg is fejlesztés alatt áll néhány, a fan fiction írások és rajzok, artok száma pedig felbecsülhetetlen. És amíg a rajongói szellem él, addig a franchise sem halott. „Sosem szabad feladni” – mondta Valentin, és tudjátok, mit? Igaza van. A GSC sem adta fel, a csapat kitartott a végsőkig. Ideje hát példát venni róluk, és emlékezni arra: csak az hal meg, akit elfelejtenek, a Stalkert pedig sosem feledjük!

A S.T.A.L.K.E.R. 2 sajnos soha nem vált valóra, és már valószínűleg nem is fog. Marad az, ami volt: egy álom.

1998
Egy helyi telepen dolgozó mérnökcsapat állítja, hogy hat generátort találtak mélyen a Zóna belsejében. Úgy sejtik, pszichonikus tesztekhez építették őket.

1999
Az ukrán kormány hivatalos vizsgálatot rendel el a Zóna állítólagos titkos kísérletei miatt.

2001
Az egész világ a Zónára figyel, megszaporodnak a környékbeli természetfeletti észlelések. Azt beszélik, Pripjaty városa a fókuszpont.

2003
Az Agroprom és a C-tudaton dolgozó Csoport egyesítik erőiket.

2005
A természet megőrül a Zóna környékén, az időjárás kiszámíthatatlanná válik. A háttérben épp megszüntetnek egy elektromágneses fegyverprojektet, ez azonban úgy tűnik, már későn történik.

2006
Újabb katasztrófa éri Csernobilt: megmagyarázhatatlan robbanás rázza meg a Zónát, amelynek rádiusza ezt követően még 5 kilométert nő. Minden környékbeli települést evakuálnak.

2009
Kijevi tudósok sikeresen észlelik a Zóna belsejében zajló anomáliákat. Megállapítják, hogy ezek közepén ismeretlen eredetű tárgyak találhatók, melyek felbecsülhetetlen értékkel bírhatnak.

2010
Expedíciók indulnak a Zónába. Belép a területre az első sztalker…

PC GURU

Fizess elő a PC Guru magazinra, elmondjuk hogyan és miért!

A PC Guru immár 25. éve minden hónapban megjelenik ugyan, a vásárlók azonban csak akkor kapják meg automatikusan az újságot, ha előfizetnek a magazinra. Ez azonban nem csak azért előnyös, mert nem kell sorban állni az újságosnál: az előfizetők olcsóbban kapják meg a Gurut, sőt kedvezményesen jutnak hozzá a legújabb játékokhoz, gamer perifériákhoz.

A PC Guru előfizetés több előnnyel is jár. Az első, hogy az újság ilyenkor egész évre olcsóbb. Amennyiben az újságosnál vagy egy hipermarketben szeretnéd megvásárolni, a PC Guru ára 1995 Ft – ez az összeg nyolc éve változatlan. Ugyanakkor, ha előfizetsz, az éves konstrukció esetén mindössze 17 990 forint, ez pedig számonként lebontva mindössze 1500 forintos árat jelent.

Bizony: ha előfizetsz, közel 500 forintot spórolsz minden egyes PC Gurun!

És ez még nem minden. Ilyenkor ugyanis csak a 12 lapszámot kapod meg, holott kicsivel többért már egy teljesen új PC-s játékot vagy valamilyen hardvert is kérhetsz bónuszként. Nézz csak a cikk melletti jobb oldalra! Ott láthatod a fél- és egyéves előfizetéshez kérhető legfrissebb játékokat. Ezek közül van, ami még meg sem jelent. Amikor kaphatóvá válnak, azonnal postázzuk őket az adott előfizetőknek.

És hogy a játékon túl miért érdemes még előfizetni?

- Minden PC Guruhoz ESET Internet Security védelmet nyújtunk, az újságban található egyedi kód több számítógép védelmét is képes ellátni. Az éves ESET Internet Security védelem ára külön 17 262 forint, azaz ennek értéke is hozzáadódik az előfizetéshez!
- Minden PC Guru magazinban legalább egy teljes játékot találni. Ezek a játékok interneten aktiválhatók, többségük Steam-kulcs. Akadnak több ezer forint értékű programok is, sőt néha dobozos játékkal kedveskedünk olvasóinknak.
- A PC Guru magazin fennállásának 25 éve során kialakult egy olyan olvasótábor, amely nem véletlenül bízik az újság szerzőinek véleményében.

Hogyan fizessek elő?

Ez a legjobb kérdés, és szerencsére számtalan válasz van rá. A legkényelmesebb megoldás a PC Guru Online-on történő előfizetés. Ebben az esetben csak egy gyors regisztrációra van szükség a weboldalunkon, majd az érdeklődő kiválaszthatja a neki szimpatikus konstrukciót. A PC Guru Online-on ezen a linken lehet előfizetni: **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok**

Itt előfizethetsz akár bankkártyával is.

Megrendelheted a lapot az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, ha nem vagy biztos abban, hogy melyik előfizetést válaszd, kollégáink szívesen segítenek.

Szülőknek, nagyszülőknek érdemes ötletet adni, születésnapi, névnapi, húsvéti, utókarácsonyi ajándékként meglobogtatni a PC Guru egy példányát a szemük előtt (vágyakozó szemek, nagy sóhaj).

Illetve digitális formában is lehet PC Gurut olvasni a Dimagon keresztül. Ezt a módszert azoknak az olvasóknak ajánljuk, akik táblagépen vagy monitoron szeretnék olvasni az újságot, esetleg külföldön élnek, oda ugyanis rajtunk kívül álló okok miatt nem tudunk nyomtatott újságot küldeni. Egy megoldás persze akad erre a problémára: egy magyarországi cím, ahová küldhetjük a lapot, és ahonnét egy kedves ismerős vagy rokon postázza azt a külföldön élő olvasó számára. Ez azonban elég kacifántos, jobb hát ellátogatni a Dimag oldalára: **http://www.dimag.hu/**

További kérdésed van az előfizetéssel kapcsolatban? Látogass el weboldalunk Előfizetés tudástárára (http://www.pcguru.hu/pc-guru-elofizetes-tudastar), vagy írj e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu-ra.

Addig is, ahogy már 25 éve mindig, a Guru legyen veled!

ZALMAN K200M

3 HÓNAPOS ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**7.490 Ft**
Hosszabbítással:	6.990 Ft

Zalman K200M magyar nyelvű billentyűzet, ami egyaránt alkalmas videojátékok irányítására és irodai munkára. Remek dizájn és könnyű használhatóság, pazar ergonómia.

RAZER ABYSSUS 1800 + GOLIATHUS SPEED EGÉRPAD

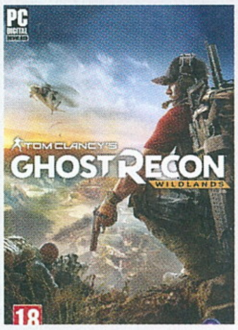
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**21.490 Ft**
Hosszabbítással:	20.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

GHOST RECON WILDLANDS



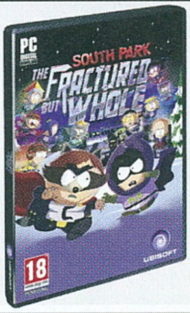
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.490 Ft**
Hosszabbítással:	29.490 Ft

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE



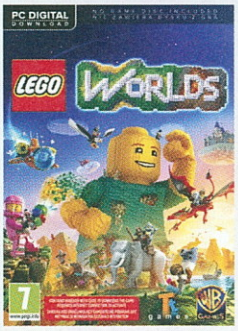
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

LEGO WORLDS



NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**9.490 Ft**
Hosszabbítással:	8.990 Ft

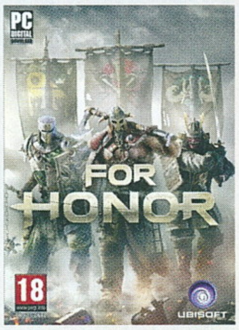
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**13.990 Ft**
Hosszabbítással:	12.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12lapszám)	**21.990 Ft**
Hosszabbítással:	20.990 Ft

FOR HONOR



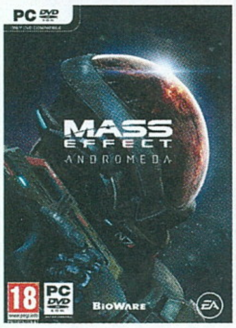
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

MASS EFFECT: ANDROMEDA



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

HORIZON ZERO DAWN PS4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**23.990 Ft**
Hosszabbítással:	22.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor - ezen akció keretén belül - kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

APOKALIPSZISEK UTÁN

TORMENT
TIDES OF NUMENERA

[ÍRTA TENEBRA] Egy évvel ezelőtt már írtunk egy előzetest a híres Monte Cook és Brian Fargo nevéhez fűződő, rendkívül ígéretes, régivágású szerepjáték, a Torment: Tides of Numenera Early Access verziójáról. Akkor ódákat zengtünk róla, s most végre dicshimnuszt zenghetünk a teljes változatról is.

Sokan mondják manapság, hogy a játékipar művészi válságban van az egyre pofátlanabb üzleti húzások és az önismétlő, lebutított, túl rövid játékmenet miatt. Ennek ellenére bizonyos szempontból éppen egy reneszánsz kellős közepén vagyunk. Az utóbbi években rég halottnak hitt műfajok (RTS, kalandjáték) támadnak fel többek között a közösségi finanszírozásnak köszönhetően. Így a nyolcvanas-kilencvenes években népszerű keményvonalas szerepjátékok is visszatérnek az életbe. Többek közt ide sorolható a Baldur's Gate örökösének tartott Pillars of Eternity, a Divinity: Original Sin, vagy a jelen tesztünk alanyát, a Torment: Tides of Numenerát fejlesztő inXile korábbi címe, a Wasteland 2. A feltámasztási rituálé pedig sikeresnek bizonyult, hiszen mindegyik említett programnak készül a folytatása.

A Torment: Tides of Numenera Brian Fargo cége, az inXile profiljához híven egyszerre merít örökzöld klasszikusokból (Bard's Tale-sorozat, Fallout-széria, Planescape: Torment), és újítja meg a hagyományos RPG-sémát Monte Cook 2012-ben kidolgozott Numenera című táblás szerepjátékára alapozva (Monte Cookról és műveiről a dobozos részben olvashattok). A Tormenten így egytől egyig tapasztalt, profi szerepjáték-veteránok dolgoztak. Okozhat-e egy ilyen csapat munkája csalódást? Már hogy a fenébe ne okozhatna, hiszen láttunk bukni nagy neveket a gamer-világban. Azonban a Torment nem ebbe a kategóriába tartozik. Már az Early Access változaton is látszott, hogy Brian Fargóék programja egy rendkívül eredeti és kiforrott szerepjáték lesz, az első végigjátszható helyszín, Sagus Cliff sokunkat megvett kilóra. A Torment teljes verziója pedig nyilván nem lett hibátlan, kell még rajta itt-ott csiszolni, de összességében már most a 2017-es év egyik legjobb játékának nevezhetjük.

AZ ISTEN FATTYAI

A Torment szellemi elődje, a Black Isle 1999-es Planescape: Torment című játéka pénzügyileg nem volt a legsikeresebb programok egyike. Beteg világa, a halál és a testiség köré szervezett filozofikus története, valamint inkább kalandjátékokat idéző, az akció helyett a párbeszédekre és rejtvények megoldására építő játékmenete sokakat elriasztott. S a Torment: Tides of Numenera is elsősorban a Black Isle elvont, különleges hangulatára fogékony rajongóknak készült.

A címbeli Numenera letűnt civilizációk tárgyait, kultúráját, tudásanyagát jelenti. Ebben a science-fantasy szerepjátékban ugyanis a mi Földünkön járunk, egymilliárd évnyi távolságra a jelentől.

ADATOK

KIADÓ
Techland Publishing

FEJLESZTŐ
InXile Entertainment

MŰFAJ
RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.28.

ÁR
Steamen 44,99 euró (kb. 14 000 Ft), dobozosan 12 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 30 GB HDD.

A huszonegyedik század óta nyolc apokalipszis okozta az emberi civilizációk bukását. Ezért a mostani világot Kilencedik Világnak nevezik, melyben a feudális rendszer, a hagyományos szerepjátékos környezet, a klasszikus és a steampunk sci-fi keveredik. A Torment univerzumában megesik, hogy az előző civilizációból itt maradt lézerpisztollyal és karddal az oldalunkon a nyálkás szörnyeteg gyomrára emlékeztető Bloom nevű helyszín egy féregjáratát felhasználva eljutunk egy bolygó orbitális pályáján keringő űrhajóra.

Maga a sztori is nagyon eredeti. A Planescape-pel ellentétben most nem foszladozó élőhalottat, hanem egy halhatatlan félistent, a Last Castoffot alakítjuk, aki a Changing God nevű rejtélyes vándor egyik gyermeke – vagy inkább fattya – a sok közül. A történet elején hősünk megszületik, azaz egy kristályformájú mentőkabinban csapódik Sagus Cliff dómjába. Itt talál rá Callistege és Aligern, az Igazság Rendje nevű tudósmáguscsoport két tagja, akik bár ki nem állhatják egymást, oda-vissza vannak a Last Castofftól, így együtt segítik küldetésében.

A Torment világában mindennapos jelenség az anakronizmus, mivel az emberiség számtalanszor elért már az útja végére.

A grafika technikai értelemben véve egyszerű ugyan, a belefeccölt munka azonban roppant komoly lehetett.

Hogy mi főhősünk célja? Elsősorban megjavítani a kabint, s felkutatni a hozzá hasonlókat, hogy egyfelől választ kapjon a „ki vagyok én?" kérdésre, másfelől pedig, hogy megállítsa az isteni sarjakra vadászó, már a Last Castoff agyába is beférkőző Sorrow nevű, rémálomszerű démoni szörnyeteget (ami leginkább a Prince of Persia: Warrior Within Dahakájára emlékeztet). Persze konvencionális világmegmentős sztorira ne is számítsunk, mivel a Tormenttől több kérdést kapunk, mint választ. Avagy az inXile szerepjátéka egy interaktív pszichológiai teszt, mely arra kíváncsi, hogy krízishelyzetben miként viselkednénk. A Tormentben ráadásul nincs jó és rossz, a világot összetartó erők, a Tide-ok nem morális kategóriákat, hanem különféle személyiségeket, gondolkodásmódokat jelentenek, melyek egyaránt szolgálhatnak nemes és sötét célokat is. (A tide-okról bővebben a dobozos részben olvashatsz.)

Ennyire eredeti és jól felépített sci-fi univerzumot rég láttunk, és nem csak játékokról beszélünk.

A zseniális atmoszférához és történethez mérten pompás a Torment látványvilága is, melyért ugyanaz a Unity motor felelős, ami a Pillars of Eternity lenyűgöző, festményszerű képeit is monitorunkra varázsolta. Nyilván a játék grafikája nem veheti fel a versenyt a nextgen címekével, de a fejlesztőknek nem is ez volt a céljuk, egy régivágású, felülnézetes szerepjátékhoz e képi világ tökéletes.

Kár, hogy amúgy szinkronhangokra nem nagyon költött a csapat, inkább olvasható szöveg formájában találkozunk dialógusokkal, és a stilizált látványvilág miatt a karakter neme, külső megjelenése is a párbeszédek közti szituációk leírásából derül ki. A zenére viszont nem lehet panasz, az hasonló minőségű, mint a vizuális atmoszféra: a Falloutból és a Planescapeből ismerős melankolikus és komor ambient dallamok dominálják a Tormentet.

TÖPRENGÉSEK AZ APOKALIPSZISEKRŐL

Bár elsősorban a történet és a kiváló atmoszféra teszik naggyá az inXile szerepjátékát, a Torment játékmechanizmusa is kellőképp átgondolt és izgalmas. Mivel klasszikus RPG-ről van szó, így ne számítsunk túl sok harcra. A Tormentben a dialóguson van a hangsúly, melyeket élvezet olvasni, ha magába szippant minket ez a kiváló, beteg, posztapokaliptikus fantáziavilág. Így visszatér a hőskorszakból ismerős szövegmennyiség: a több tíz órát felölelő történetet előadó szövegekből egy komplett 400-500 oldalas regényt össze lehetne hozni. A játékban nemcsak hagyományos párbeszédes részek vannak, hanem a sztori szempontjából kulcsfontosságú, főleg a múltban játszódó, víziószerű jeleneteket is leírások és kézzel rajzolt képi illusztrációk formájában élhetjük át.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ALUDD KI MAGAD!

A Torment: Tides of Numenerában a harc és a készségek kicsit másként működnek, mint a többi szerepjátékban, így a hozzájuk szükséges energiát is kevés helyen tudjuk csak újratölteni. Ehhez persze használhatunk speciális tárgyakat vagy vásárolhatunk a boltokban méregdrága újratöltő löttyöket, kütyüket, mégis aludni a legérdemesebb. Alváskor ugyanis minden alaptulajdonságunk regenerálódik!

A HALÁL NEM VÉGLEGES

A Torment: Tides of Numenerában, ha fő karakterünk fűbe harap, ne tenyereljünk rögtön az újratöltés gombra! Már a sztori elején is szánkba rágják, hogy egy istenség leszármazottai vagyunk, így amíg tudatunk létezik, testünk sem pusztul el! Csupán átkerülünk az elménket szimbolizáló létsíkra, ahonnan visszatérhetünk porhüvelyünkbe bosszút állni. De jaj nekünk, ha valaki beférkőzik a fejünkbe!

VIGYÁZZ MAGADRA!

Bár a Torment: Tides of Numenerában nem könnyű meghalni, azonban ettől még érdemes vigyázni fő karakterünkre. Ugyanis ha éppen egy küldetés közben harapunk fűbe, könnyen lehet, hogy egy algoritmus miatt bukjuk a feladatot, s nem tudunk továbbjutni a sztoriban. Így ha fontos akció közben halálozik el hősünk, inkább ne a játékon belüli létsíkról térjünk vissza, hanem használjuk a gyorstöltést.

TARTALÉKOLD AZ ERŐD!

Éppen a regenerációs lehetőségek szűkössége miatt érdemes megfontolni, hogy a Torment: Tides of Numenera különleges erőfeszítés-rendszerében mennyi statpontot használunk fel egy-egy sikeres akció esélyének növelése végett. Ha később egy kritikus szituációba kerülünk, szívhatjuk a fogunkat, hogy korábban négy-öt pontot elherdáltunk, a jelen feladat teljesítéséhez pedig egyszerűen már nem maradt elég.

LEGYÉL CÉLIRÁNYOS!

A Torment: Tides of Numenerában egy-egy küldetés közben túlerőben levő ellenfelekkel kell farkasszemet néznünk. De ki mondta, hogy le kell vernünk a veszedelmes gazfickókat? A tapasztalati pont miatt persze nem árt kakaskodni, de ha például az a célunk, hogy bizonyos objektumokat romboljunk le vagy aktiváljunk, nyugodtan átosonhatunk a saját körünkben a rosszarcok között, s teljesíthetjük a feladatot.

NEM ZSÁKBAMACSKA

Mindannyian megszoktuk már, főleg az akció-szerepjátékokban, hogy az igazán jó cuccokat csak kalandozásaink során szerezhetjük be, a városokban feltűnő árusok általában bóvlit akarnak eladni nekünk. Nem így a Torment: Tides of Numenerában! Ugyan fegyverre itt sem érdemes pénzt vesztegetni, ám páncélokat és köpenyeket szinte csak a kereskedőknél tudunk beszerezni. Irány a piac, vegyük csak meg, ami tetszik.

LOPD EL A TÖRTÉNELMET!

A Bloomban a fő küldetés részeként el kell hoznunk ügyfelünknek egy értékes varázstárgyat, a Magmatic Annuletet, cserébe ő bejuttat a helyi maffiavezérhez, aki segít megtalálni nekünk egy kulcsfontosságú karaktert. Ám mivel az Annulet nagy hasznunkra lesz a későbbiekben, inkább válasszuk azt az opciót, hogy a közelben tanyázó ősi civilizáció szuperszámítógépét meghekkeljük. Így a káposzta is megmarad...

ISMERETLEN ISMERŐSÖK

A Torment roppantmód eredeti játék, ám a spanyolviaszt az inXile sem találta fel, így a karakterosztályok is végső soron a három klasszikus szerepjátékos kasztot fedik le.

GLAIVE

A Glaive-ek a jó öreg harcosok, akiknek ütőerejére szükség lesz a Tormentben is. Nem meglepő módon ők viselhetik a legbrutálisabb páncélokat, forgathatják a drabális kardokat és bárdokat, és nekik van a legtöbb életerejük. Így főleg az Erő nevű tulajdonságukra támaszkodnak. A csaták elején tankunkat toljuk is az ellenfél arcába, hogy ő legyen a legény, aki az ütéseket állja. Persze, ha Glaive-ek akarunk lenni, ne legyen buta, mert fontos párbeszédopcióktól esünk el, ezért költsünk pontokat harcosunk Intelligenciájára is!

JACK

Miként a Glaive vagy Nano, úgy a Jack sem lesz ismeretlen a szerepjátékosok számára, ők a tolvajok, rogue-ok és orgyilkosok megfelelői. A Jackek szeretnek az árnyvilágban közlekedni, inkább hátulról lepik meg az ellent, s a távolsági fegyverek is a Jackek kezében állnak a legjobban. Közelharci szituációban a rövid pengéket kedvelik, és készségeik, képességeik főleg a Sebesség alaptulajdonságra épülnek. S mint minden magára valamit is adó orgyilkos, a Jack olykor megtévesztő illúziókat és mérgeket is bevet a siker érdekében.

NANO

A Nanok tulajdonképpen a Torment varázslói, mágiahasználói, ami persze sok mindent jelenthet ebben a világban is. A Nanok elsősorban az Igazság Rendjében tevékenykednek, mely a letűnt civilizációkból itt maradt technológiákat és varázstárgyakat tanulmányozza. Nanoként főleg az Intelligenciára fogunk támaszkodni, és lényeket idézhetünk, támadó mágiát alkalmazhatunk, csapatunk gyógyítói lehetünk. S természetesen varázserőnket elmetrükkökhöz, azaz mások befolyásolására is használhatjuk.

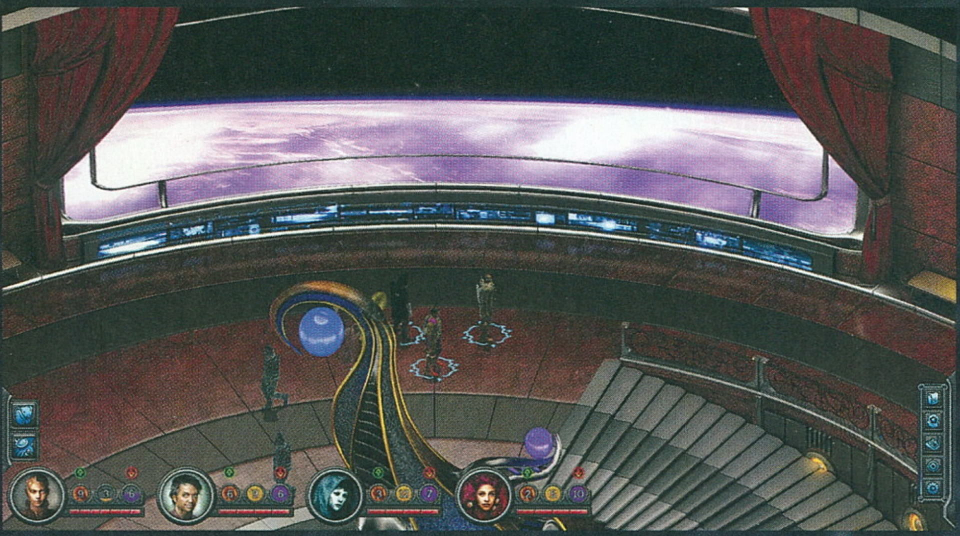
Ezekben a szituációkban a dialógusokhoz hasonlóan döntéseket hozhatunk, csak itt kvázi egy elbeszélés résztvevőivé válunk.

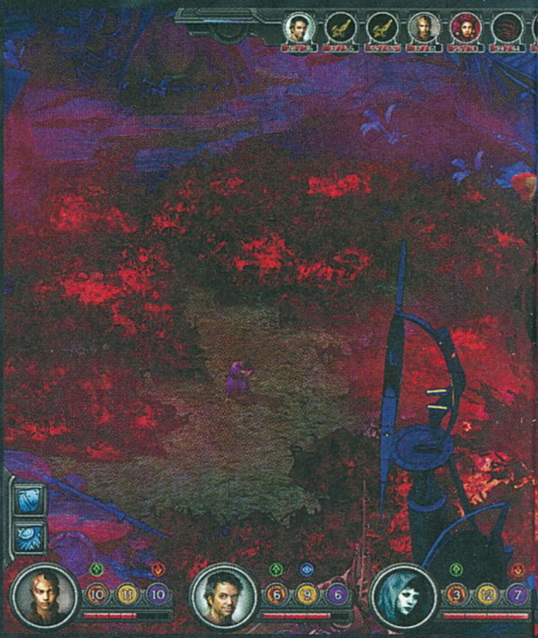
Prózai műveket idéz már a nyitójelenet is, mely egyben a karaktergenerálás. Eleinte egy teljesen sötét képernyőt látunk, ahol kérdéseket kapunk, miközben a kristálykabinunk irdatlan nagy sebességgel belép a bolygó atmoszférájába. Földet érés után egy másik dimenzióban (az elménket szimbolizáló létsíkon) térünk magunkhoz, ahol a tér folyamatosan változik, és különböző emlékfoszlányokat kell aktiválnunk, melyek révén átélünk bizonyos múltbeli eseményeket. Ezekben a jelenetekben hozott döntéseink alapvetően meghatározzák, hogy harcosok (Glaive-ek), mágiahasználók (Nanok) vagy tolvajok/orgyilkosok (Jackek) leszünk-e, bár nyilván lehetőséget kapunk a végeredmény manuális korrekciójára (a karakterosztályokról bővebben lásd dobozos írásunkat). Tanácsos is, mert a három osztályt finomhangolhatjuk alosztályok kiválasztásával. Például a Strong Glaive egy igazi tank lenne, ám én mégis inkább egy Charming Glaive-et készítettem, aki bár állja a pöröly- és kardcsapásokat, de ha egy mód van rá, kibeszéli magát a szituációkból. Érdemes is beszélős karakterre gyúrni, mert a sztoriban és a világban csak úgy merülhetünk el igazán, ha minél több párbeszédopció áll rendelkezésünkre.

Valahogy így kell jól bánni az Early Access üzletmodellel: kiváló béta és tartalmas megjelenés.

Továbbá beállíthatjuk karakterünk alaptulajdonságait (Erő, Intelligencia, Sebesség), s választanunk kell különféle skillek (készségek: például meggyőzés és gépészmesterség) és különböző abilityk (képességek: aktív és passzív varázslatok) közül. Legfontosabbak alaptulajdonságaink, melyekből képességeink és cselekvéseink táplálkoznak. A Torment forradalmi újítása is ezekhez kötődik, ugyanis az interakciók külön rendszerben zajlanak. Párbeszédekben és harc közben erőfeszítéseket (Effort) tehetünk egy karakter meggyőzése vagy egy akció sikere érdekében. Ha valakit szeretnénk jobb belátásra bírni, de kötélnek áll, akkor – tekintetbe véve az adott személy magabiztosságát – a meggyőzés esélye alacsony, 30% is lehet. Ezért a meggyőzőkészségünket meghatározó Intelligenciánkból az erőfeszítés-rendszer keretében fel kell használnunk annyi pontot, amennyivel a sikeresség valószínűsége 80-90% körüli vagy magasabb szintre tornázható fel. Jóllehet, ha nagyon gyengék vagyunk valamiben, vagy túl erős az ellenfelünk, akkor bizony még 85%-nál is hasztalan a próbálkozásunk. Szigorúan, de remekül működik a Torment papíralapú szerepjátékokat idéző effort-rendszere. (Egyébként az erőfeszítések miatt lemerült alaptulajdonságokat alvással vagy varázstárgyakkal tölthetjük újra.) Ugyan sikereinkért a Tormentben is tapasztalati pontokat gyűjtünk be, de szintek helyett itt tierekben lépkedünk, melyek az MMORPG-kből is ismerős képességfákat idézik. A tier egy körcikk a karakterlapunkon, melyet négy részre osztottak a fejlesztők. Minden negyed telítődését

„Ha eleget körözünk az aranykút körül, állítólag valósággá válik az álmunk, miszerint visszatérnek a klasszikus RPG-k."





követően valamelyik attribútumunkon módosíthatunk, új tierbe lépve pedig magasabb rendű készségek és képességek válnak elérhetővé.

Nem, ez a kütyü nem a Csillagkapu díszletei közül keveredett ide. Csupán egy szuperfejlett kenyérpirító a 2198-as CES-ről.

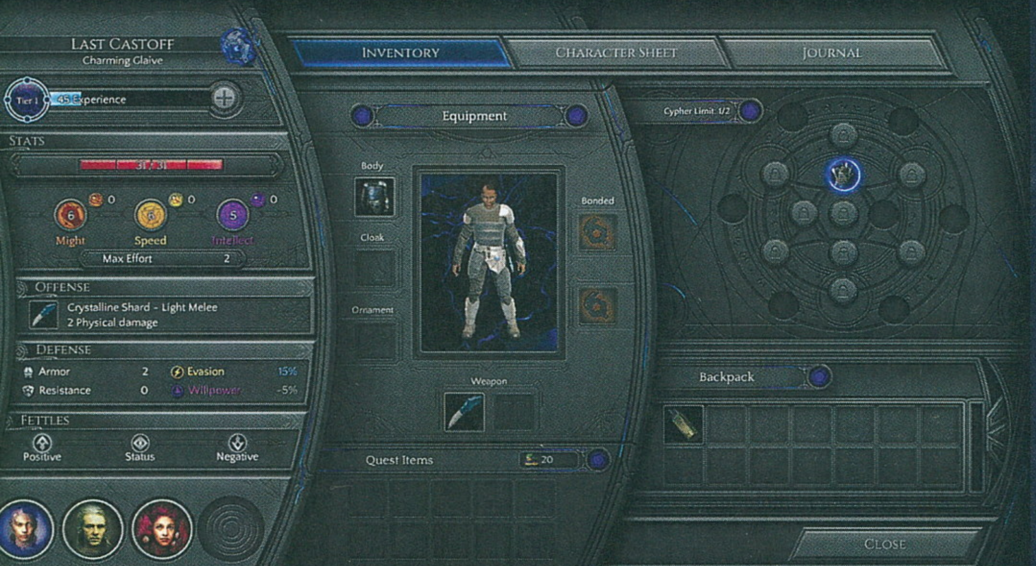
AMI NEM ÖL MEG, AZ MEGERŐSÍT

Természetesen karakterünket a Kilencedik Világban fellelhető cuccokkal is jobbá tehetjük. Mivel az inXile játéka régivágású, történetközpontú RPG, így tárgyakat nem barkácsolhatunk, ám nem is nagyon lesz erre igényünk, mivel a Numenerából, azaz a korábbi civilizációkból megmaradt furcsa eszközökből van bőven. A hagyományos kardok, puskák, páncélok és varázstárgyak itteni megfelelői ismerősek a többi szerepjátékból. A Torment különleges cuccai a cypherek, melyek a S.T.A.L.K.E.R.-játékok artifactjeire emlékeztetnek annyi különbséggel, hogy a cypherek nem csupán passzív bónuszokat nyújtanak, hanem aktív, korlátolt számban használható képességeket is kölcsönöznek hőseinknek. Hátrányuk az, ami a csernobili sci-fiben is ottani megfelelőiknek: ha túl sokat szedünk fel belőlük, a sugárzó relikviák lerontják alaptulajdonságainkat vagy egyéb fertőzést okoznak, ami miatt csökken karaktereink hatékonysága. (Sőt szélsőséges esetben akár meg is ölhetik viselőiket.)

A Tormentben egyébként nem egyedül harcol a Last Castoff. Egyszerre három csatlóst fogadhatunk fel, de összesen hat felbérelhető zsoldossal találkozunk kalandozásaink során. Természetesen, ahogy a Baldur's Gate-ben vagy a Star Wars: Knights of the Old Republicban, itt is mindenkinek megvan a maga érdekes személyisége és háttértörténete. A zsivány Tybir például szereti átvágni barátait, ami miatt sokszor nekünk kell tartani a hátunkat.

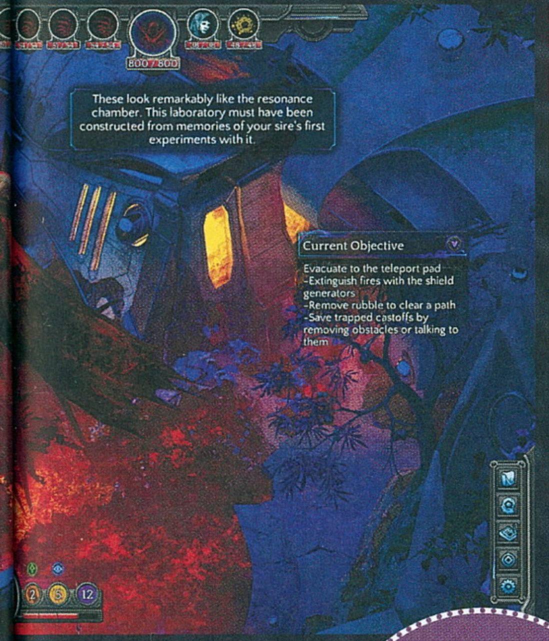
A TIDE LEGYEN VELED!

A Torment science-fantasy világában fontos szerepet kapnak a tide-ok, a világot összetartó erők, melyek a Star Warsokhoz hasonlóan karakterünk személyiségét is meghatározzák. Viselkedésünk befolyásolja, melyik tide válik dominánssá jellemünkben. Így nincs éles határ jó és rossz között: a kék tide a nagytudású bölcseké vagy őrülteké, az arany a csapatjátékosoké (akik lehetnek szentek és bűnözők is), az indigó az igazságosságé (mely vonatkozhat a többség vagy egy szűk elitréteg saját igazságára), a vörös a forradalmároké, akik lehetnek akár fanatikus terroristák is, az ezüst pedig a joviális vagy zsarnoki hatalomé.

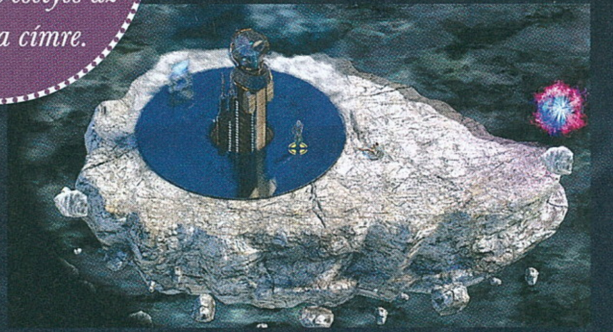


De kedvencem a hozzánk hasonló isteni fattyú, az orgyilkos Matkina, akit csak Fehér Halálként emlegetnek Sagus Cliffben. Amellett, hogy nagyon érdekes személyiség, sokszor kiszámíthatatlan. Hiszen azt hinnénk, egy hidegvérű gyilkos bárkit eltenne láb alól, ám volt, hogy Matkina beszólt nekem, amiért gonoszkodtam az egyik kiszolgáltatott karakterrel.

Gonoszkodásra vagy jótékonykodásra pedig bőven lesz lehetőségünk, mert a temérdek tárgy mellett rengeteg küldetést is elvállalhatunk. Ezek érdekesebbnél érdekesebb feladatok, melyekből persze a nagyobb területeken, mint Sagus Cliffben és a Bloomban találjuk a legkidolgozottabbakat. Nem nagyon találkoztam unalmas „öld meg ezt" vagy „hozd el azt" küldetéssablonokkal. Néha nyomoznunk kell, olykor egy robotnak segítünk szaporodni, máskor undorító csápos szörnyeknek kutatunk fel nekik tetsző bűnözőket, hogy megnyissanak egy féregjáratot egy másik dimenzióba. S természetesen minden feladatnak vannak alternatív megoldásai, jóllehet, sajnos a Torment inkább lineáris játék, ne számítsunk MMO-kra jellemző



Mindig is kíváncsiak voltunk, hová lett a Csipet csapat helikoptere. Megtaláltuk.



Nem túlzás azt állítani, hogy a Torment már most, márciusban esélyes az Év játéka címre.

szabadságra. Ha elhagyunk egy helyszínt, távozás előtt érdemes elvarrni minden szálat, mert nem teljesített küldetéseink automatikusan elbuknak, és később csak akkor térhetünk vissza ugyanarra a területre, ha ez a sztori logikájából következik. Továbbá megesett velem, hogy az ellenségnek sikerült legyűrnie a Last Castoffot egy feladathoz kapcsolódó harc közben. Ha valamelyik hősünk fűbe harap, akkor folytatódik minden tovább, s a győzelem után egyszerűen felkelnek a sebesültek. De ha fő karakterünket éri végső csapás, akkor átkerülünk egy másik létsíkra, hősünk elméjébe, ahonnan visszatérhetünk porhüvelyünkbe. Így meghalni nehéz a Tormentben – ez csak akkor történik meg, ha valaki a tudatunkat manipulálja. Ám volt, mikor annak rendje és módja szerint feltámadtam, s visszatértem a tett színhelyére, még ugyan elvégezhettem a munkát, de a küldetésadóm már nem akarta elfogadni a teljesítést. Ejnye, ez a máig nagyon bugos Fallout 2-ből ismerős.

Továbbá a tárgylistánk elég fapados. Értjük mi, hogy Brian Fargo csapata régivágású RPG-t készített, de attól még a fejlesztők berakhattak volna egy átláthatóbb, rendezettebb és rendezhető inventoryt, mert ebben a formában, az említett funkciók hiányában elég nehezen használható a tárgylista. Avagy olykor semmi kedvem nem volt cucconként kattintgatva sorba rendezni a sok kacatot.

Végtelen háború

A Torment világában a Végtelen Háború a Changing God és első leszármazottjának (First Castoff) véres konfliktusa. Nos, sajnos ez a fogalom a Torment leggyengébb pontját, a harcrendszert is frappánsan jellemzi. A Torment körökre osztott harcrendszerében is az Effortokkal ügyködünk, s a rendszer e téren is jól működik, ám maguk az összecsapások meglehetősen vontatottra, monotonra és frusztrálóra sikeredtek. Akárhányszor felcsendült a harcok alatt szóló, amúgy remek elektronikus zene, szabályosan összerezzentem, mert tudtam, hogy 15-20 perces nyűglődés veszi kezdetét. Eleve egyszerre csak egy akciót hajthatunk végre, ami körökre osztott rendszerben nem baj, de egy idő után a Tormentben nagyon idegesítő, hogy használunk egy támadást vagy erősítő varázslatot, nem sebzünk eleget, a bivalyerős ellen meg olykor kilométerekről odasomfordál hozzánk, és leviszi az életerőnk felét. Kiváltképp a játék elején fogunk szenvedni tapasztalatlan hőseinkkel, de még a történet vége felé sem tudtam megszeretni a harcot. Főleg a Sorrow csatlósainál és nem humanoid gazfickóknál éreztem úgy, hogy egyszerre túl sokan jönnek, túl sok ütést bírnak ki, és brutális varázslataik vannak. A Miel Avestben, a hozzánk hasonló istenfattyak létsíkján vívott küzdelem annyira vontatott volt, hogy egy kör alatt simán megebédeltem. Kár, hogy az Early Access verzió óta a harcot nem tudták optimalizálni.

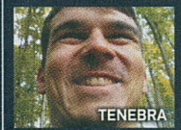
A játék technikailag viszont rendben van. A bétaverzió nálam nagyfelbontásban még durva szaggatásokat produkált, amit javarészt betudtam a hároméves gépemnek. A teljes játék viszont hatványozottan gyorsabb volt ugyanazon konfiguráción, ugyanolyan felbontással és grafikai beállításokkal. Ráadásul a Torment egy év alatt sokkal szebb lett, ha a karakterekre közelítünk, még köpenyük ráncait is szemügyre vehetjük. Egyedül a területek közti töltögetés idegesítő továbbra is, bár a helyzet nagyon sokat javult az Early Access óta. A Torment területeit ugyanis a régi RPG-kből ismerős módon több kis pályarészre osztották, ami 2017-ben már eleve nevetséges, de ezt még betudhatnánk a nosztalgiának. Viszont ennek hozományaként nagyon sokat kell bámulnunk a töltőképernyőket. Szerencsére nem sokáig, a bétaverzió olykor 20-30 másodperces töltéseit sikerült 2-3 másodpercre redukálni. De azért mégis zavaró, hogy manapság nem lehetett ezt másképp megoldani (például a pályarészeket egybe lehetett volna olvasztani, így csupán új főterület esetében kellett volna tölteni).

Ezek azonban apróságok. A Torment a „többet ésszel, mint erővel" játéka, így kibírható a kevés csetepaté viszonylagos monotonitása is. Az inXile korábbi műveihez híven igen magas minőségű szerepjátékot hozott össze, mely kiforrott fejlődésrendszere, remek története és világa, intelligens játékmenete miatt méltán nyer bebocsátást a halhatatlan RPG-klasszikusok csarnokába. Szurkoljunk Brian Fargo csapatának, hogy a legendás The Bard's Tale-szériát felélesztő projekt is legalább ilyen sikeres legyen.

A kilencedik világ igazi istene

A Torment világának szellemi atyja Monte Cook, akinek neve mára különleges hangulatú sci-fi és fantasy szerepjátékokkal forrt össze. Cooknak elmondása szerint soha nem volt klasszikus értelemben vett munkája, a nyolcvanas évek óta kvázi szerepjátékokon, a tradicionális Dungeons and Dragons mellett természetesen a Torment szellemi elődjén, a Planescape: Tormenten is dolgozott. Az RPG-guru Monte Cook Games néven 2012-ben alapított saját céget, s egy Kickstarter-akció keretében nyert támogatást a Numenera nevű táblás szerepjáték kidolgozására, ebből lett végül az inXile Tormentje is.

Értékelés



TENEBRA

A régi motorosok vagy a keményvonalas szerepjátékok rajongói nagyon örülni fognak a Tormentnek, újabb klasszikus született.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Keményvonalas RPG, elképesztően zseniális világ, eredeti sztori, stílusos látványvilág.

KONTRA

A harc frusztráló lehet, sok a töltés, túl lineáris a játék.

92%

TÁVCSŐ ÁLTAL HOMÁLYOSAN

SNIPER ELITE 4

ITALIA

[ÍRTA BŰJTI] **DRÁGÁN MÉRT FOLYTATÁSSAL TÉRT VISSZA A B-KATEGÓRIA EGYIK LEGJOBB SHOOTERE, AMI NEM KÍVÁN ELSZAKADNI A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚTÓL, INKÁBB MINDENBEN JOBBAT ÉS TÖBBET NYÚJTANA. A LELKESEDÉS AZONBAN SOKSZOR KEVÉS, PLÁNE, HA TRIPLA-A KATEGÓRIÁS ÁRFEKVÉSBE VAN ÖNTVE.**

Ugyan az angol Rebellion régen kezdte az ipart, rengeteg konzolos játékot tett le az asztalra, mégis leginkább a 2005-ös Sniper Elite hozta el a hírnevet a stúdió számára. Látható ez abból, hogy bár régebben még mindenfélébe belekóstoltak az alkotók, az utóbbi négy évben semmi máshoz nem nyúltak, csak a külső nézetes, mesterlövészes szériához és annak mellékágához, a náci zombik levadászásához (Nazi Zombie Army). Valahol érthető a lelkesedés a franchise iránt, 12 évvel ezelőtt még én is oda és persze vissza voltam a korhű, autentikus kúszószimulátorért, amit ráadásul unokatestvéremmel kettesben, kooperatív módban is sikerült végigjátszani, de na, azóta eltelt több mint egy évtized, az igények és elvárások pedig alaposan megváltoztak. Ez már a 2012-es, remake-ként funkcionáló V2-nél is megfigyelhető volt, hiszen a modernebb látványon és a remek, kellően brutális „X-Ray" lövéseken kívül nem sok mindent tudott felmutatni, a két évvel későbbi harmadik epizód pedig egyértelművé tette, hogy innen már csak lefelé megy a menet.

A rossz pályakialakítás, a lélektelen és hatalmas helyszín, a felesleges és semmilyen történet egy simán kihagyható folytatást szült, ami után kíváncsi voltam, mire megy a csapat a negyedik résszel. Abban biztos voltam, hogy olyan jó már nem lesz a Sniper Elite 4, mint amilyen az első kettő volt, de bíztam benne, hogy az alkotók kicsit jobban összekapják magukat, a közepesnél csak picit jobb előzményt pedig mindazok elfelejthetik, akik velem együtt majd bealudtak a kampánya alatt.

OLASZORSZÁG, TE CSODÁS!

Persze, ahogyan az sejthető, nagy reformokat ezúttal sem kell várni. A helyszín Olaszország, ahol, mint mindig, az OSS tiszt Karl Fairburne bőrébe bújva kell segíteni a helyi lázadókat. A történet egyből a harmadik epizód cselekménye után játszódik, most is halálos rakéták állnak a középpontban, és maga a kampány pedig… nevetséges. Legalábbis az alig létező sztori szempontjából, ami a már letudott trilógia után éppen csak nem készteti sírásra azokat, akik nehezen viselik az ötlettelenséget és önismétlést. De nem is azért megy az ember háborúba (legalábbis videojátékban), hogy ott innovációt és nagyszabású történetmesélést keressen, elég a tökéletesen működő frontvonal is, a Sniper Elite 4 pedig a hozzávetőlegesen nyolc-tíz órás kampány alatt ezt legalább fel tudja mutatni.

ADATOK

KIADÓ
Rebellion

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.24.

ÁR
Steamen 60 euró, közel 18 500 Ft.

GÉPIGÉNY
Core i3-2100 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 34 GB hely.

Legalábbis nagyjából. Hiszen vannak problémák a nyolc misszió leküzdése során, de ezek tulajdonképpen már az első két résznél is megtapasztalhatók voltak, így számomra semmilyen meglepetést nem okozott a jelenlétük. A gyengécske MI éppen úgy nem újdonság, mint egy-egy kisebb beragadás és bug, bár előbbi a leghangsúlyosabb. Az ellenfeleinket jelentő egyenruhások (nem, most nincsenek zombik, Hitler éppen nem az okkult tanokat kergeti) pillanatok alatt képesek megfeledkezni lelőtt bajtársaikról, akik ugyan a közelben hevernek, de ha nincs nyom, akkor az életben maradtak inkább őrjáratoznak tovább, a kollégák biztosan csak megbotlottak, majd szánt szándékkal megfejelték a homlokukba fúródott golyót.

Szóval MI nincs, vagy legalábbis nem olyan, amit jómagam, mondjuk, 2017-ben elvárnék, de ez ne szegje kedved, mert

Nekem elhiheted Hans, ebből a szögből lesz a legjobb a fotó, csak állj még kicsit közelebb a szikla széléhez, és mosolyogj egy nagyot.

Lieutenant Karl Fairburne.

ISMÉT HITLER BŐRÉRE PÁLYÁZVA

Ahogyan már a második rész óta megszokhattuk, az előrendelők és a DLC-t megvásárlók ismét lelőhetik Hitlert, méghozzá egy víz közeli támaszponton, ahol ennek hála rengeteg módon a pokolba tanácsolhatjuk a milliók haláláért felelős Führert. Példának okáért nemcsak messziről végezhetünk a vezérrel, kiélvezve az X-Ray okozta roncsolódásokat, hanem a környezeti elemeket is bevethetjük ellene. Ha úgy gondoljuk, egy fellógatott tengeralattjárót szórhatunk a nyakába, de úgy is intézhetjük, hogy a náci birodalom jelképe, a sas nyomja agyon. Lehetőségeink számosak, így érdemes minden útvonalat és eszközt kipróbálni, míg csak el nem unjuk a dolgot.

ha a leírtakon túlteszed magad, kellemes szórakozás vár. Ott van eleve a térképek kialakítása. Egy misszió egyetlen, egészen nagy helyszín, ahol kedved szerint ténykedhetsz. Látható, hol vannak az elsődleges és mellékes feladatok, mit kell lerombolni, ellopni, kit kell megölni, mit kell feltartóztatni, az pedig már rajtad múlik, hogy állsz neki mindezeknek. Ha kedved tartja, kihagysz egy csomó felesleges kört, a lényegre összpontosítasz, ha pedig úgy gondolod, a legeldugottabb kis szobát is áttúrod a jegyzetek és naplók, levelek után kutatva. Sőt ha úgy érzed, senkit nem bántasz, elkerülöd az őröket, de akár mindenkit le is késelhetsz, meg is lőhetsz, a vertikálisan is szépen tagolt pályák mindenre lehetőséget adnak.

A tornyokból és magaslesekből lövöldözve, csapdákat állítva, a környezeti elemeket kihasználva éppen úgy eljuthatsz a szint végére, mint a növényzetben kúszva,

A remek első és második rész után a harmadik kifejezetten csalódás lett, de ez a negyedik teljesen rendben van.

persze hangos puffogtatás mellett könnyebben és gyorsabban megragad a halál karmos mancsa. Ezért is érdemes a környezeti zajok és beindított gépek morajlása jótékony takarásában végezni az áldozatokkal, akiket testközelbe jutva el is lehet rejteni. Lehetőség tehát van bőven, a megnyitható skilleket is ennek megfelelően lehet variálni (jobban bírod az esést, növeled az életerőd, több töltényed lesz), egy misszió pedig 30 vagy akár 180 percig is tarthat, de a multi talán még több izgalmat tartogat.

TÖBBJÁTÉKOS KÁNAÁN

Kezdve azzal, hogy ismét lehet kooperatív módban kampányolni, avagy ismerőssel és ismeretlennel is nekiállhatsz a missziók teljesítésének, ami persze sokkal élvezetesebbé teszi a kalandot. Aztán ha ez már megvolt, ott a már jól ismert Overwatch opció, aminél az egyik fél egy magaslati pontról védi a pályán tevékenykedő, a feladatért harcoló bajtársat. Ha pedig mindened a hordamód, akkor a Survival négyfős túlélése lesz a kedvenced a 12 körön keresztül egyre csak nehezedő kihívással. És persze nemcsak kooperatív, hanem kompetitív opciók is a rendelkezésedre állnak, méghozzá nem is kevés.

Hagyományos Deathmatch, két csapatban elkövetett öldöklés, ráadásul ezeknél szinte bármit beállíthatsz, hogy kedved szerint menjenek le a meccsek. A szélerősség jelentősége csak egy apróság, amit skálázhatsz, ezenkívül szinte minden belőhető a saját ízlésed szerint, így közel végtelenné téve a felhozatal mennyiségét. És akkor az olyan érdekesebb játékmódokról még nem is beszéltünk, mint amilyen az, amikor a nagyobb távot lövők nyernek, vagy aminél a két csapat egy átjárhatatlan területen osztozik, így csak és kizárólag a távolból végezhetsz a többiekkel.

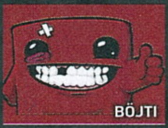
OSONÓ ELIT

Lehetőség és változatosság tehát bőven van a Sniper Elite 4-ben, főleg, hogy a kampány helyszínei is mindent megtesznek az unalom ellen. Napos sziget, erődítmény, nagyon szép kolostor, kikötő falu, gyönyörű erdő… utóbbinál speciel tátva maradt a szám – nem mondom, hogy szebbet még nem láttam, de mindenképpen üdítő volt a felfedezhető terület a látványos zöldövezettel, ami tényleg életszerű és hangulatos. A színészeket különösképpen nem lehet kiemelni, de ez megint olyan, amit nem is különösen vártam el egy Sniper Elite-epizódtól.

Más kérdés, hogy ez a cím már nem is kifejezetten fedi a játék lényegét, elvégre jóval kevesebbszer van mód a mesterlövészkedésre, a terep és a helyzet sokszor nem ad lehetőséget a távcsöves gyilkolásra, helyette sokszor azon vettem észre magam, hogy tőlem szokatlan módon inkább osonok az ellenfelek háta mögött, hogy egy óvatlan pillanatban csapjak le gyanútlan áldozataimra. Ártani ez abszolút nem árt a játékmenetnek, csak hát az első két részben inkább messziről lövöldöztünk, biztos fészekből, ha már egyszer a Sniper ott van a címben – ettől függetlenül a röntgenszerűen mutatott X-Ray találatok még mindig ugyanolyan fájdalmas realizmussal és brutalitással bírnak, mint eddig. Nem, még ennyi idő után sem tudtam megunni a kitörő csontok, a szakadó hús látványát, amihez a hang is sokat hozzátesz, noha kellőképpen el is rettentenek a leírtak.

Avagy összességében működik a recept, ezúttal sikerült megint szórakoztatóvá varázsolni az összképet, ám igazi újdonság most sem került a rendszerbe, aminek hála azt mondom, többet már tényleg ne próbálkozzon a csapat. Főleg ne ilyen árfekvésben, mert a Sniper Elite nem a tripla-A kategória része, így kissé túlzás az árazás, a háborús Berlin pedig továbbra is a legjobb helyszín volt, nem kéne erőltetni az újabb és újabb frontvonalakat.

ÉRTÉKELÉS


BÖJTI

Mesterlövészkedés és mestersunynyogás a napfényes Olaszországban, ahol minden a régi, így a fejlövésekkel teli háború is.

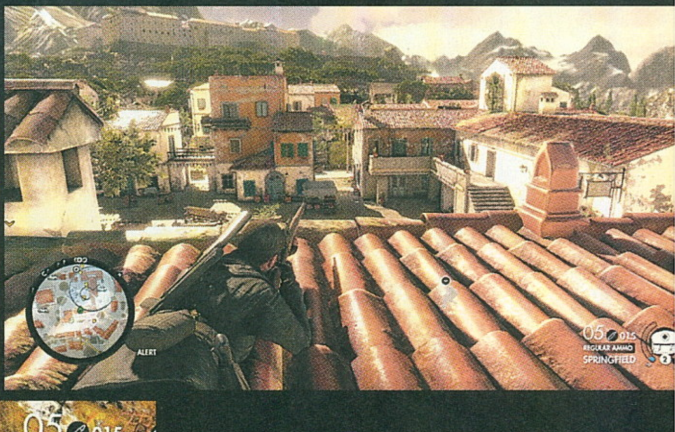
TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

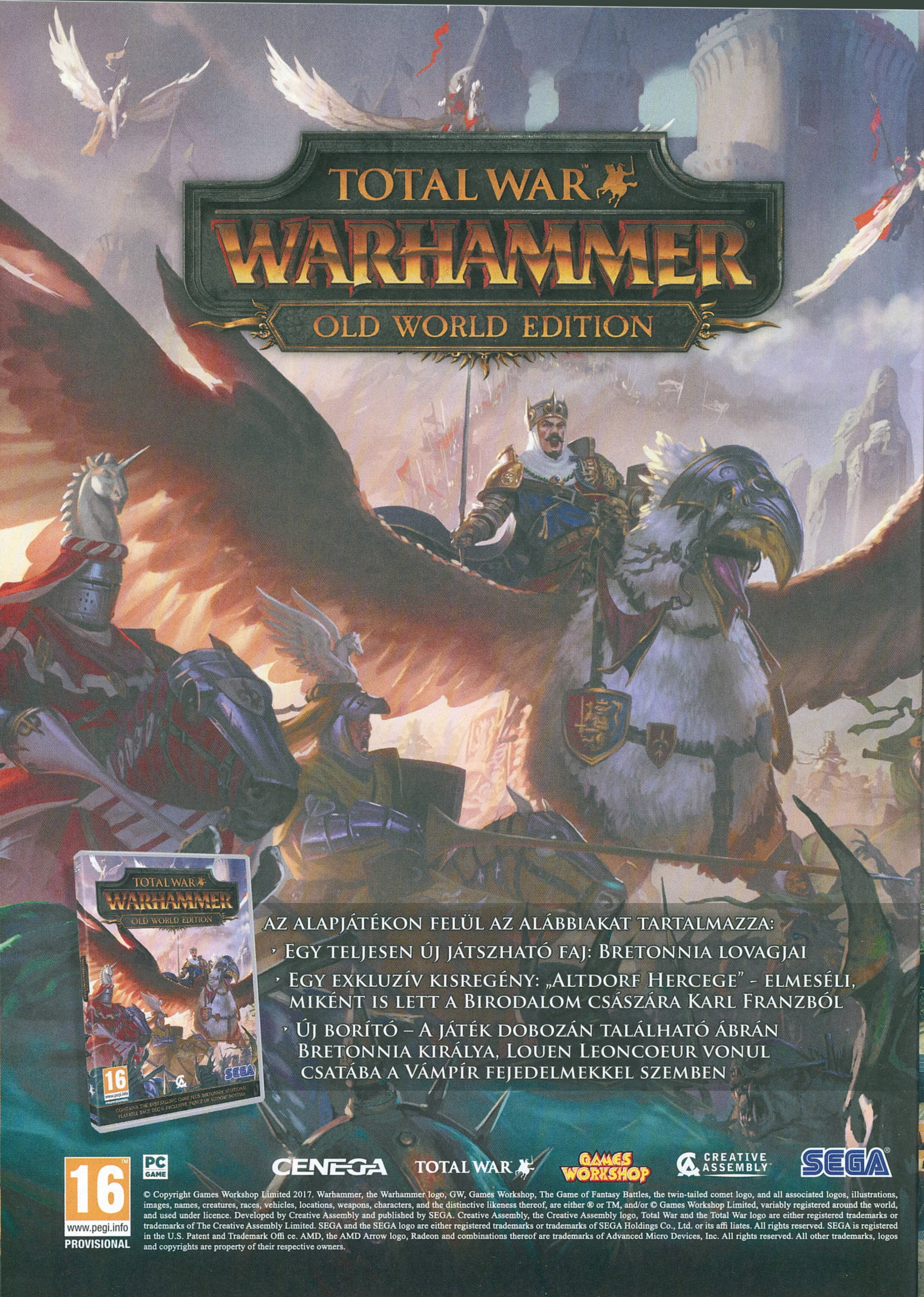
PRO
Újra működik a korábban már bevált recept, élvezetes a felfedezés és az egyéni megoldások sokszínűsége, ráadásul a multiplayer is szórakoztató, kifejezetten változatos.

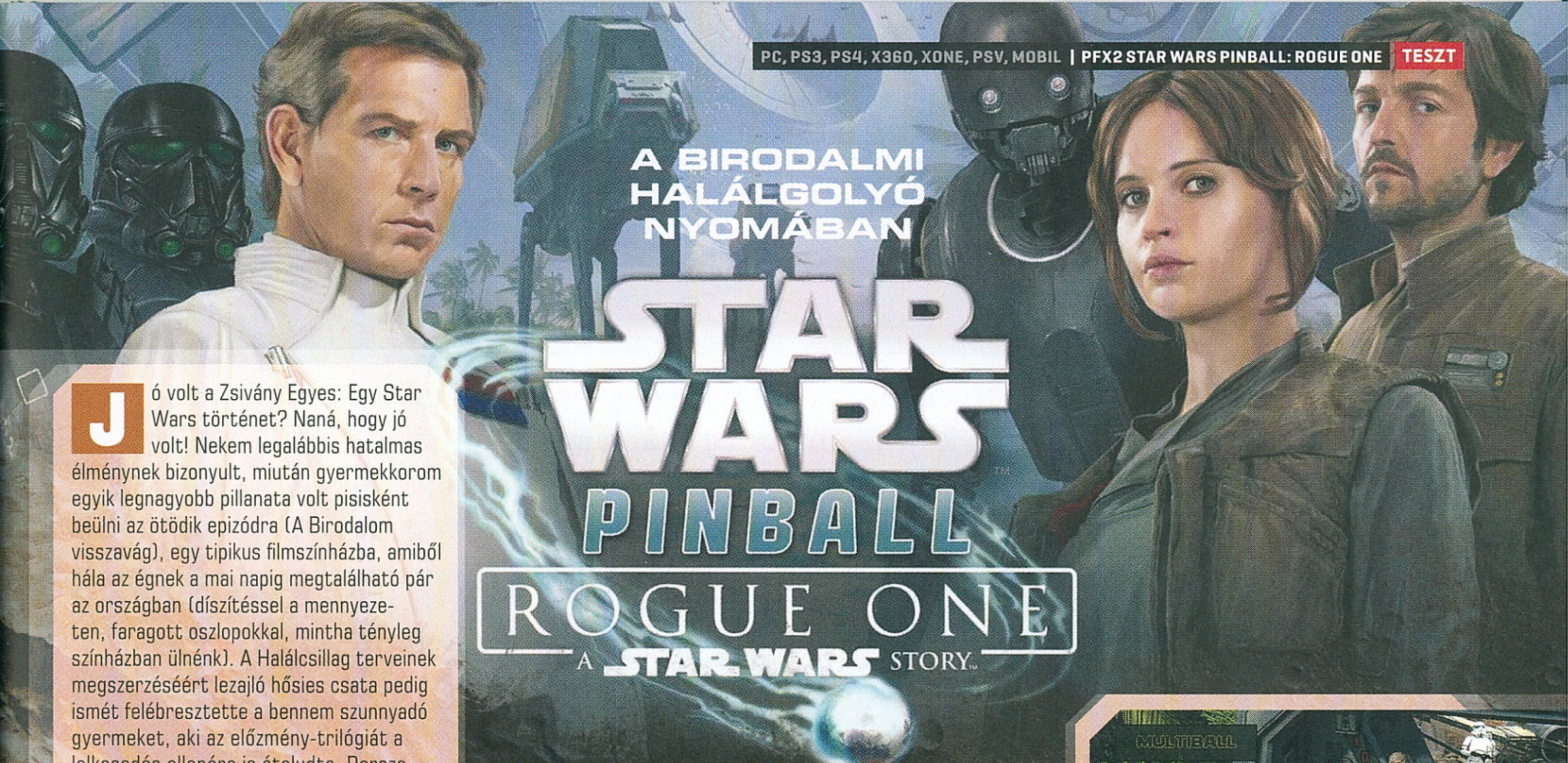
KONTRA
Komoly változtatásokat nem sikerült eszközölni, a SE4 csak egy újabb bőr, méghozzá minőségéhez képest azért egészen drágán.

76%

Akkor ugye nincs vita? Beszaladunk a várba, enyém a lekvár, te meg majd számháborúzhatsz a németekkel, már ha maradt itt valaki.




TOTAL WAR
WARHAMMER
OLD WORLD EDITION
AZ ALAPJÁTÉKON FELÜL AZ ALÁBBIAKAT TARTALMAZZA:
Egy teljesen új játszható faj: Bretonnia lovagjai
Egy exkluzív kisregény: „Altdorf Hercege" – elmeséli, miként is lett a Birodalom császára Karl Franzból
Új borító – A játék dobozán található ábrán Bretonnia királya, Louen Leoncoeur vonul csatába a Vámpír fejedelmekkel szemben
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PC GAME
CENEGA
TOTAL WAR
GAMES WORKSHOP
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
© Copyright Games Workshop Limited 2017. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affi liates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Offi ce. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



A BIRODALMI HALÁLGOLYÓ NYOMÁBAN

STAR WARS PINBALL
ROGUE ONE
A STAR WARS STORY

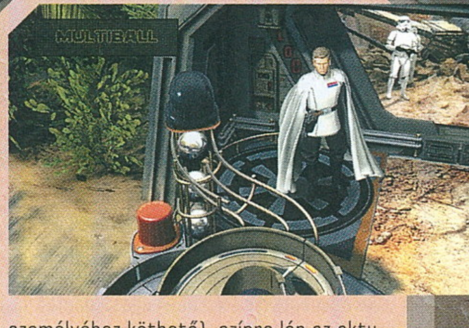
[ÍRTA BÖJTI] **AZ IDEI ESZTENDŐ ELSŐ ASZTALA 2016 VÉGÉNEK LEGNAGYOBB KASSZASIKERÉT, A ZSIVÁNY EGYEST CÉLOZTA MEG, ÍGY AZ ERŐ ISMÉT VELEM LEHETETT, MIKOR TIE VADÁSZOK ÉS ROHAMOSZTAGOSOK KÖZÖTT IGYEKEZTEM ELKAPNI KRENNICK IGAZGATÓ GRABANCÁT. HOGY MIÉRT EGYETLEN ASZTALT ÍRTAM? MERT SAJNOS ENNYI KERÜLT BELE AZ ÚJ CSOMAGBA, DE LEGALÁBB A MINŐSÉG A RÉGI.**

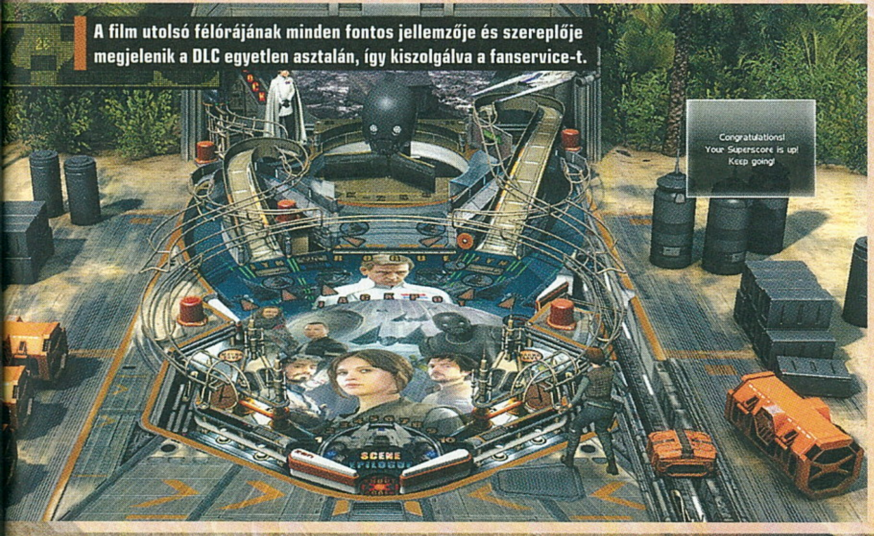
Jó volt a Zsivány Egyes: Egy Star Wars történet? Naná, hogy jó volt! Nekem legalábbis hatalmas élménynek bizonyult, miután gyermekkorom egyik legnagyobb pillanata volt pisisként beülni az ötödik epizódra (A Birodalom visszavág), egy tipikus filmszínházba, amiből hála az égnek a mai napig megtalálható pár az országban (díszítéssel a mennyezeten, faragott oszlopokkal, mintha tényleg színházban ülnénk). A Halálcsillag terveinek megszerzéséért lezajló hősies csata pedig ismét felébresztette a bennem szunnyadó gyermeket, aki az előzmény-trilógiát a lelkesedés ellenére is átaludta. Persze a nagy élmény nem csak rám volt hatással, rengeteg embert megmozgatott a produkció, így logikus döntésnek bizonyult a következő lépés: ahogy tavaly az Ébredő Erő esetében, úgy a Zen fejlesztői ezúttal is flipperre írták a film történetét.

(HÁ)BORÚ

Persze, ahogyan az lenni szokott, a hangok és zenék a mozifilmből lettek kölcsönözve, csalódás kizárva, a külcsín pedig tartja az általános minőségi szintet, ahogy a fizika is a legjobb, amit fellelhetünk jelenleg. A négykaros asztalon emellett most nincsenek nagy meglepetések, a 2017/01-es számunkban bemutatott Bethesda Pinballhoz képest jócskán egyszerűsödött az élmény. Nincsenek karakterek, kasztok, nincs fejlődés, nincsenek speciális területek, csak és kizárólag a golyók lökdösésével kell foglalkoznunk, méghozzá a tavalyi kasszasiker utolsó fél órájában látott nagy összecsapás helyszínén. Részben ebből adódóan kicsit szürke a pálya színezete, bár kevéske zöldövezettel azért lazán fel lehetett volna dobni az összképet, de ez is inkább csak Chocho szemét ütötte meg, jómagam remekül elvoltam a kicsit póriás asztalon. Meg hát annak is megvan az előnye, ha a villámgyorsan cikázó golyóbisra koncentrálás közben nem zavarják meg az ember szemét a szivárvány különböző színei és árnyalatai.

Viszont a négykaros megoldással (személy szerint amúgy ez a kedvencem) a megszokott mechanika lép életbe, avagy a normál oldalsó rámpákon túl további sávokra lehet belövöldözni a golyót, miközben a feladatok is változnak. Misszióból pedig nincs hiány, a TIE vadászok levadászásán meg sem lepődtem (pixeles, kivetített formában, a karok irányításával), viszont a rohamosztagosok színrelépésén megint jókat mosolyogtam, mint minden esetben, mikor flipperasztalra lépnek a kedvenc karaktereim. Persze a háttérben Krennick igazgató is ott szövögeti álnok terveit (nem spoiler, ha elárulom, hogy a háromgolyós multiball is személyéhez köthető), színre lép az aktuális robotsztár is, avagy senki nem csalódik, aki beruház a kiegészítőre.





A film utolsó félórájának minden fontos jellemzője és szereplője megjelenik a DLC egyetlen asztalán, így kiszolgálva a fanservice-t.

ÉLVEZETES LÖKDÖSŐDÉS

Elsőre egyébként nagyon meglepődtem, mikor kiderült, hogy egyetlen asztal a jussom a DLC letöltésével, simán elbírtam volna kettővel is, más kérdés, hogy természetesen, ha az alkotók kifogytak az ötletekből, akkor felesleges töltelékének ne tegyenek be ráadás asztalt. Ráadásul a DLC ára is kifejezetten baráti, bár azt is hozzá kell tenni, hogy öt euróért (avagy plusz egyért) már két asztal szokott lenni a Zen csomagjaiban, a 10 eurós kiegészítők pedig hármommal rendelkeznek. Mindezt összevetve el lehetne vitatkozni azon, hogy a pohár ezúttal félig üres vagy félig teli, de ennek a kérdésnek az eldöntését meghagynám mindenkinek, hogy saját ítélete szerint alkosson véleményt.

Személy szerint annyit tudok hozzátenni ehhez a dilemmához, hogy az ár alapvetően nem magas, az asztal kimondottan jó, „egyszerű" és adja magát még a speciális feladataival is, ha pedig valaki Star Wars-rajongó, az előbb-utóbb úgyis lecsap a bővítményre. Avagy ha tetszett a mozifilm, bírod a Pinball FX2-t, és már kiéheztél valami új asztalra, a Rogue One neked szól. Ha viszont már a könyöködön folynak ki a lépegetők, halálcsillagok, jedik, háborgó csillagok, várd meg, mit hoz össze a csapat legközelebb, esetleg egy régebbi, nagyobb csomaggal ismerkedj össze. Választék van bőven, az ingyenes alapjáték mellé már most is kényünk és kedvünk szerint válogathatunk, ami nem egy utolsó szempont. G

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

ÉRTÉKELÉS

Kevéske zsiványkodás a december nagy mozifilmje alapján, ami hozza a megszokott minőséget.

GÉPIGÉNY

1,66 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800 VGA, 2,5 GB hely, futtatásához az ingyen letölthető Pinball FX2 alapjátékot is telepíteni kell.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Egyetlen asztal, de az legalább aprólékosan ki van dolgozva, ráadásul nem is drága.

KONTRA

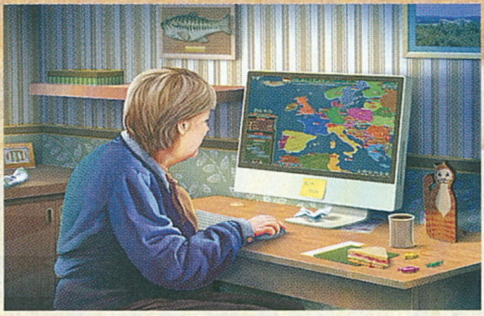
Egyetlen asztal, aminél annyira nagy meglepetések ezúttal nincsenek.

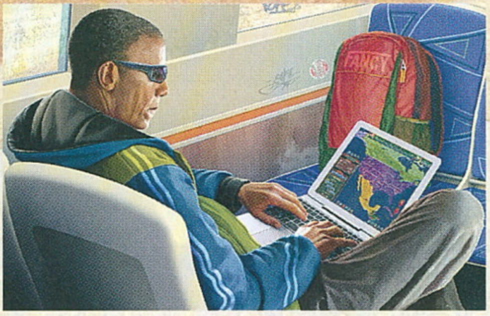
88%

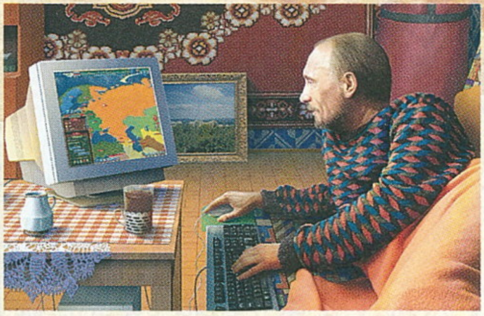
EMELEK EGY MERKELLEL

REALPOLITIKS

[IRTA WILSON] Nehéz lenne faarccal azt mondani, hogy politikusnak lenni a legnehezebb, különösen úgy, ha az ember egy láthatatlan mindenható. De a Realpolitiksben hiába érezheti magát bárki istennek, ha a nép, vagy egy rivális államfő az orrára koppint – és csak jó esetben bottal, nem pedig atommal.







Reálpolitika: tudatos, célszerű, józan politika, amely a megvalósítható ideákat élteti és nem az ideológia hajtotta eszméket. A reálpolitika nem éppen a földtől elrugaszkodott politikai irányzat, és hát, mint annyi remek dolog, úgy természetesen ez is a modern világ (egyik) bölcsőjéből, Németországból származik. Onnan, ahol a poroszos nevelés alapjait már az anyatej hordozza, és ahol a fegyelem, a megfontoltság sokkal többet nyom a latban, mint egy hangzatos szalagcím, vagy az olyan populista kirohanások, melyek csak ideig-óráig tudják elterelni a figyelmet a valós problémákról. És ha valamiből, hát problémából manapság akad bőven: terrorizmus, népvándorlás, instabil világgazdaság, széteső szövetségek. A demokratikus alapjogok elleni kirohanások tűzviharában pedig ország legyen a talpán, amely zuhanás vagy visszaesés helyett valahogy meg tudja valósítani a növekedést, és az általános biztonságot. Ha a feladat lehetetlennek hangzik, akkor rácáfolhatsz az oddsokra: a Realpolitiksban ugyanis te magad vagy a politika istene.

EMBER TERVEZ

Isten, miniszterelnök, vagy szimplán csak egy láthatatlan, teljes befolyással rendelkező háttérfigura: a Realpolitiksben sosem derül ki igazán, hogy ki vagy, és miként tudsz egy egész ország felett rendelkezni, de hát ez igazából már magából a műfaj alapszabályaiból ered. Hiszen a Realpolitiks egy grand strategy, azaz egy komplex, mély stratégiai játék, ahol nem egységeket és bázisokat menedzselsz, hanem egy teljes nációt, méghozzá a modern, 21. századi világban. Mármint az egészben, hiszen itt nem vagy egyetlen kontinensre korlátozva, így erős túlzással a Föld bármelyik országának sorsát egyengetheted – bár elég kicsi az esélye annak, hogy Trinidad és Tobagó élén megdöntöd a nagy Kína gazdaságát, vagy Magyarországgal elfoglalod az egész európai világot, de az ember mindig merjen nagyokat álmodni!

Több alaphelyzetből is választhatsz, így fejest ugorhatsz napjaink világpolitikai helyzetébe (bár a naptárak 2020-at mutatnak), megkísérelheted dominálni az amerikai kontinenst egy dél-amerikai állam élén, vagy esetleg megpróbálhatsz egy, a harmadik világháborút túlélt náció bársonyszékébe huppanni, és a régi világ romjain egy újat építeni. Bármelyik mellett is dönts, az biztos, hogy könnyű dolgod nem lesz, méghozzá ezer és ezer ok miatt.

Elvégre egy teljes politikai szimulációban annyira sok a befolyásoló tényező, hogy ember legyen a talpán, aki elsőre átlátja az egészet, de a Realpolitiks rácáfol arra, hogy grand strategyvel csak a nagyon türelmes és figyelmes emberek tudnak játszani – a három szakaszra bontott oktatómód kevesebb, mint egy óra alatt az egész szisztémát elmagyarázza, a kezdőfelülettől kezdve az általános tudnivalókon át egészen az olyan mély rendszerekig, mint az Egyesült Nemzetek Szövetsége.

Ebből talán már kitalálható, hogy a komplexitást és a mélységet tekintve a játék azért nem említhető egy lapon egy Europa Universalisszal, vagy mondjuk a komplexitást talán már túl is gondoló Hearts of Iron-szériával. Ami persze egyáltalán nem baj, kellenek a könnyebben emészthető, egyszerűbb darabok, elvégre azok akár kapudrogként is funkcionálhatnak, bevezetést nyújtva egy olyan világba, amely feneketlen mélységű tartalommal és olyan témákkal vár, melyekkel más játékokban egyszerűen nem találkozni.

ISTEN VÉGEZ

Hiszen hány olyan játék van még, ahol Oroszország a demokratikus alapértékek lerombolásával vádolhatja, mondjuk,

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Jujubee

MŰFAJ
grand strategy

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.16.

ÁR
Steamen 22,99 euró (kb. 7000 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Pentium G3020, 4 GB RAM, Intel HD 520 1 GB VGA, 700 MB HDD, Windows 7+.

„Mi az, hogy globalizáció és nemzetközi összefogás? Csak egy kis atom kell, és máris mindenki azt teszi, amit mondok neki!"

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ ADÓK

Természetesen a bevételed legjava a Realpolitiks világában is a népedtől ered, amely adók útján fizeti be a jussukat a rendszerbe. Ennek mértékét bármikor állíthatod, és a játék rögtön meg is mutatja, hogy ez pontosan mekkora elégedetlenséget is szül, és mennyire fogja vissza a GDP-t. Próbáld megtalálni az arany középutat, mert a pénznek hosszú távon közel sincs akkora szerepe, mint gondolnád.

KÖLCSÖNÖK

Egy olyan ország sincs a játékban, amely úgy indulna, hogy ne lenne államadóssága, ez pedig minden egyes körben terhet ró a kincstárra. Figyelj arra, hogy rendszeres időközönként törleszd a tartozásod, hiszen ezáltal nem csak a válladra rótt teher csökken, de sokkal könnyebben tudsz további pénzeket lehívni, ha bajba kerülsz, és azonnal tőkeinjekciókra van szükséged. A cél az egyensúly megtalálása és kialakítása!

CSAK A BARÁTOK

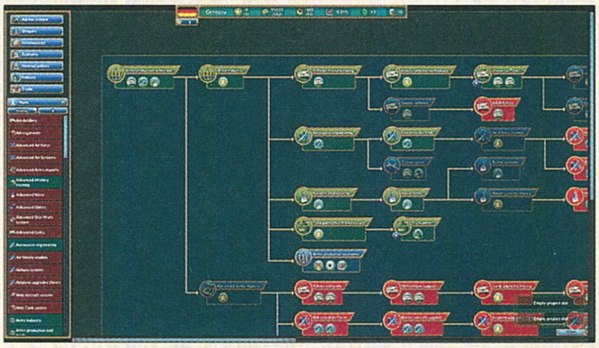
Ha sikerült blokkba csábítanod a kiszemelted, folyamatosan tartsd a szemed az elégedettségén, amit a megfelelő almenüben tekinthetsz meg. Bár a játék szól, ha egy adott nemzet a kilépést fontolgatja, ezt elkerülheted, ha minden adandó alkalommal dicsőíted az országot. Így nemcsak a mája hízik, de elhessegeti a kilépés gondolatát is – nagyon vigyázz azonban, mert ez a hatás egyáltalán nem maradandó!

Oké, a grand strategy műfaj soha nem a látványos grafikával fogja belopni magát a szívünkbe, de itt nem is ez a lényeges.

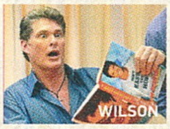
Magyarországot, vagy ahol Ausztrália tőzsdéje önmagában erősebb lehet, mintha Németország, Franciaország, az Egyesült Királyság és Svájc összebútorozna, és elkezdene egy közös értéktőzsdén dolgozni? Na ugye. A Realpolitiks az ilyen és ehhez hasonló helyzetekről szól, egy olyan világ képét festve le, ahol az általunk ismert országhatárok és ország karakterisztikák teljesen a fejük tetejére állhatnak.

Persze nem csak úgy maguktól, hanem külső tényezőktől, amik akár neked is köszönhetőek, hiszen országod irányítása nem egyenlő azzal, hogy nem nyúlhatsz túl a határaidon. Bevethetsz kémeket, akik politikai válságokat szíthatnak, demoralizálhatják a lakosságot és a hadsereget, vagy akár a rivális tőzsdéket is bedönthetik, komoly gazdasági krízist váltva ki ezzel. Az interakciós lehetőségek természetesen nem csak a negatívumokról szólhatnak, a világ bármely országát lehet dicsérni, támogatni, abba befektetni, aminek rengeteg pozitívuma is van. Ezen szövetségek komoly lökést adhatnak a gazdaságnak, a munkahelyeknek és persze a politikai stabilitásnak.

Amennyiben sikerül egy nemzettel nagyon jó viszonyra lépni, úgy az ha még szabad, bekerülhet az általad létrehozott blokkba. Ez egy olyan szövetség, melybe tulajdonképpen bárki behívható, és társszerződések kötésével a felek számos extrához juthatnak. Ez lehet szabad népességvándorlás, egységesített kormányzat, átcsoportosítható haderő – olyan, mint a NATO, csak egyrészt sokkal gyengébb, másrészt lényegesen törékenyebb. A blokkok valami elképesztő sebességgel képesek felbomlani, és nagyon sokszor egyáltalán nem érteni, hogy miért: 100 százalékos elégedettség esetén is úgy dönthet a nép, hogy köszöni szépen,



ÉRTÉKELÉS



A Realpolitiks egy könnyen fogyasztható, nem túl mély, és néha kiszámíthatatlan grand strategy, remek témaválasztással.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Kiváló politikai intrika, átlátható kezelőfelület, érdekes ötletek.

KONTRA
Kidolgozatlan játékmenet, értelmetlen döntések, hiányzó mélység.

65%

ebből többet nem kér. Mivel minden nemzet egyszerre csak egy blokk tagja lehet, azokba pedig csak meghívás útján lehet bekerülni, ezért a kampány során az ember mindig kénytelen sajátot létrehozni, mivel az AI sose küld meghívót.

VAK A BOTJÁN

Azonban ez csak egy a rengeteg furcsaság közül: ott van például a korábban már említett ENSZ, aminek valamiért kizárólag 12 tagja van – a világ 12 legerősebb gazdaságával rendelkező nációja, amely így már alapjáraton is teljesen szembe megy az ENSZ alapelvével. Ráadásul nincs sok haszna. A szavazásra bocsátható rendeletjavaslatok mennyisége kevés, és mély, komoly előnyt nyújtó ötleteknek nyoma sincs: az agresszív katonai lépésekért történő elítélés szinte teljesen haszontalan, ahogy a gazdaságot esetlegesen visszavető, a fejletlen országok fejlesztését szolgáló lépések is annak nyilvánulnak, így az ENSZ ahelyett, hogy komoly befolyásoló tényező lenne, inkább csak egy elég unalmas klubként szerepel, amely ráadásul komolyan hátráltatni is tud.

A Realpolitiks sajnos olyan, mint a valós politika: mást nyújt, mint amit a gyanútlan vásárló kapni szeretne tőle.

Mert ugyan lehetséges a játékban háborúzni, de iszonyúan körülményes, és igazából értelmetlen is. Egyrészt valakit megtámadni nem lehet csak úgy, előbb befolyást kell szerezni az adott területen, és aztán még az ENSZ jóváhagyására is szükség van, amit nem adnak meg túl gyakran. Furcsa, hogy nem ütnek annak a körmére, aki agresszióval kormányoz, és folyamatos csatározással próbál területet foglalni. Nyoma sincs szankcióknak, az agresszor elleni fellépésnek, még akkor sem, ha az adott ország szó szerint köröntként dob atombombát riválisára, ami idővel a kontinens, majd az egész világ éghajlatát, és így a jövőjét is teljesen megpecsételheti.

A kontroll hiánya ráadásul nemcsak a kül-, de a belpolitikára is jellemző, mert teljesen közvetlen irányításra a saját országon belül nincs lehetőség. Nem kell törvényeket hozni, a választások miatt aggódni, teljesen mindegy, ki van hatalmon, a nép nem hallatja a hangját, és az ország fejlesztése sem nagyon van jelen. Az egyes régiókban ugyan van lehetőség építkezni – bányát alapítani, megavárost létrehozni, a turizmust erősíteni –, de ezenkívül csak a technológiai fa révén lehet beleszólni abba, hogy pontosan milyen politikai irányultsággal is rendelkezik egy adott ország. Ez azonban kevés: a Realpolitiks témája remek, de a megvalósítás felszínes, felületes, és rengeteg sebből vérzik. Sokkal több van ebben a világban, mint amit kínál, így csak reménykedni lehet, hogy kap olyan masszív frissítéseket és bővítményeket, melyek az irányíthatatlan káoszt rávezetik a reálpolitika útjára. G

BAJTÁRSI SEGÍTSÉG

A blokkod erősítése érdekében mindig legyen betárazva egy új egyezmény, amit az előző elfogadása után rögtön a partnerek elé tudsz vezetni, hiszen ha tétlenül telik az idő, abból senki sem profitál. Vigyázz azonban, kivel lépsz szövetségre, hiszen a NATO-részvételhez hasonlóan, ha egy társad megtámadják, azonnal kénytelen vagy te is beszállni a háborúba, így olyan konfliktusba keveredhetsz, amit nem kértél...

KELL EGY HADERŐ

Hiába próbálsz meg Svájcként viselkedni, és igyekszel kimaradni minden konfliktusból, szinte elkerülhetetlen, hogy idővel egy agresszor célkeresztjébe kerülj. Éppen ezért próbálj meg legalább egy minimális haderőt fenntartani. Bár ez minden körben kiadással jár – hiszen etetni, ruházni kell a katonáid –, de legalább ad egy minimális biztonságot. Ráadásul a szövetségekhez haderőt is fel kell mutatnod!

ATOMOT NEKI

A Realpolitiksban nagyon furán működnek az atombombák: akár egy tucatot is le lehet belőlük dobni, mire a világ megérzi a hatást, a szerencsétlenül járt ország pedig egyáltalán nem változik egy a Falloutot idéző senkiföldjévé – még akár a fővárosod is túlélhet egy csapást. Ha mindenképp saját arzenált akarsz, számolj azzal, hogy ennek bizony van egy körönkénti költsége, amivel gyorsan lenullázhatod magad.

AKCIÓPONTOK

Pénzből a játék felére annyira sok lesz, hogy értéke nem sok van, ellentétben az akciópontokkal, melyekből mindig nagyon szűkös mennyiség áll rendelkezésre. Ha befektetsz egy országba, inkább mindig az akciópont bónuszt válaszd, mert az sokkal hasznosabb szokott lenni, mint alig párezer arany, elvégre előbbiből kell finanszíroznod szó szerint mindent. Ahhoz, hogy minden helyzettel megbirkózz, mindig komoly AP-tartalék kell!

AZ ŐSI BIRODALOM VISSZAVÁG

Sovereignty

Crown of Kings

[IRTA DZSÉJT] **Egy letűnt birodalom régi dicsőségét visszaállítani semmivel sem egyszerűbb, mint egy újat világbirodalommá tenni. Háború és diplomácia, egy jó vezetőnek mindkettőben járatosnak kell lennie, és a Sovereigntyben mindkettőben lehetőségünk lesz elmerülni.**

A kontinenst sokáig uraló régi Boruvian Birodalomnak vége, helyén újak nőnek. Emberek, tündék, orkok és élőholtak harcolnak azért, hogy az ő uradalmuk legyen a legnagyobb, legerősebb és leggazdagabb a földrészen, miközben a Boruvian Birodalom is megpróbálja visszaszerezni régi hatalmát. Mi az élére állva megkísérelhetjük visszaállítani a régi dicsőséget, vagy az egyik kisebb birodalom uralkodójaként felemelhetjük azt a kontinens legerősebb országai közé. Hogy miként csináljuk ezt, az csak rajtunk múlik, de egy biztos: nem lesz egyszerű feladatunk.

BIRODALMI ALAPOZÓ KÉSZLET

Uralkodóként első dolgunk, hogy kiválasszuk, melyik országot akarjuk irányítani. 35 különböző uradalmat vehetünk irányításunk alá az összetöpörödött Boruvian Birodalom és a felemelkedő 34 új hatalom közül szemezgetve. Mindegyik saját fajjal, erőforrásokkal, erősségekkel és gyengeségekkel bír, ezek alapvetően határozzák meg kezdeti lépéseinket, elsőként elérni kívánt céljainkat.

A választott birodalmunk működését három pillérre támasztva biztosíthatjuk: kereskedelem, diplomácia és hadsereg. Igen, nem valami nagy rejtvény, érzésem szerint senkinek sem kell értelmező szótárat ragadnia, hogy megfejtse eme három elem mibenlétét, de azért boncolgassuk kicsit a témát.

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
Gothic Labs, The Lordz Games Studio

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

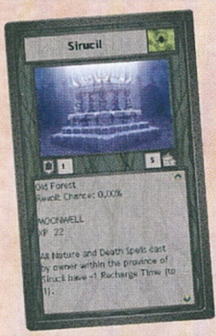
INFO

MEGJELENÉS
2017.02.02.

ÁR
Steamen 22,99 euró (kb. 7000 Ft)

GÉPIGÉNY

2.8 Ghz Dual Core, 2 GB RAM, DirectX 9-kompatibilis VGA, 500 MB hely.



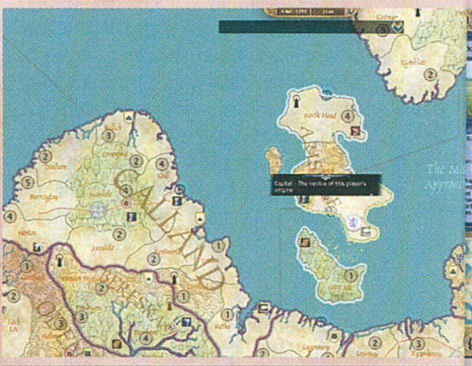
A kereskedelem a legfontosabb elem, mert saját erőforrásból szinte semmit sem tudunk megépíteni, mindenhonnan hiányzik valami fontos összetevő. Hogy ezt az anyagot megszerezzük, a szomszédainkkal kell kereskednünk. Termékeikért arannyal vagy saját portékáinkkal fizethetünk – természetesen utóbbi csak akkor működik, ha partnerünknek olyat ajánlunk, amire neki is szüksége van. A kereskedelem emellett segítheti a jó viszony kialakítását a többi országgal, illetve az aranykészletünket is gyarapíthatjuk vele. A diplomácia lassú és kényes folyamat, ugyanakkor a birodalmunk nyugalmát ezzel tudjuk a leghosszabb időre szavatolni. Az egyes birodalmak hozzánk való viszonyát egy színes, kilenc fokból álló skálán követhetjük, aminek a legalján a szövetséges, a legtetején az ellenség áll. A köztes állapotban leledzők attól függően, melyik irányba húznak, könnyíthetik vagy nehezíthetik a dolgunkat. Például a riválís országok hajlamosak a kincstárunk felét elkérni a termékeikért, míg a szimpatizánsok olcsón odaadják a kívánt árut.

A hadsereg meg arra van, hogyha valaki csúnyán néz ránk, akkor addig ütjük a haderőnkkel, amíg kedves nem lesz. Hadainkat érdemes minél nagyobbra és változatosabbra hizlalni, hogy egy idő után mi is elkezdhessünk csúnyán nézni másokra, ráadásul úgy, hogy míg másokat abajgatunk, addig otthon is maradhasson egy kisebb hadsereg. Merthogy azok az országok, amikkel egészségtelen a kapcsolatunk, hajlamosak pont akkor megtámadni minket, amikor derék katonáink messzi országokat győzködnek arról, hogy márpedig jobb lesz nekik, ha mi uralkodunk rajtuk.

A TRÓNOK HARCA

Szóval van birodalmunk, és ismerjük a három alappillért. Mit lehet csinálni? Nos, ezeken dolgozni. A játék egy körökre osztott stratégia. Körönként adhatjuk ki a különféle instrukciókat, amik aztán megvalósulva hasznunkra vagy kárunkra válnak. A játéktér nem más, mint a kontinens térképe, illetve egy elsőre, másodszorra, de talán még harmadszorra is átgondolatlannak tűnő menürendszer. Ezen keresztül nyithatjuk meg a különféle ablakokat, ahol menedzselhetjük a kereskedelmet, a diplomáciát, a haderőnket, és az országunk egyéb dolgait.

Kémek, harcok, gyarapodás, árulás és intrika. Mi kéne még a sikerhez? Egy kevéske értelem az MI terén, meg egy kicsit kidolgozottabb rendszer.



A Vastrón helyett ezúttal a Vasbáró a cél, ám meztelen nők és férfiak, elvtelen gazemberek helyett a stratégia az, amiből a legtöbb jut.

TIPPEK, TRÜKKÖK

OKOSAN VÁLASSZ

A birodalmak mindegyikének megvan a maga erőssége és gyengesége, így igencsak érdemes áttanulmányozni a tulajdonságaikat, történelmüket. Nem feltétlen a nagyobb terület a jobb. El kell döntened, mit is szeretnél. Hóditani? Akkor egy erős hadsereggel rendelkező országot válassz. Erős kereskedelem? Akkor a nyersanyagban gazdag ország lehet a te választásod. Fejlődésre vágysz? Aranyban gazdag országot keress!

CSEREKERESKEDELEM

A kereskedelem fontos része a játéknak, de óvatosan kell csinálni. Egyrészt a kincsestár nem kiapadhatatlan, mind a pénzünk, mind a felajánlható nyersanyagkészletünk hamar elherdálható. Másrészt az üzletfelek nem is szeretik, ha egyszerre sok ajánlattal bombázzuk őket. Úgyhogy csak megfontoltan! Amit lehet, azt intézzük cserével, és mindig csak egy ajánlatot tegyünk a partnerünknek.

KERÜLD A HÁBORÚT

Lehet, hogy kecsegtető hadjáratokkal területet szerezni, de a játék nagy részében éppen elég lesz menedzselni a már meglévő birodalmadat, és megvédeni azoktól, akik rátámadnak. Úgyhogy felesleges azzal tetézni a problémáidat, hogy te szítasz háborút. Inkább fejleszd fel birodalmadat, alakíts ki erős diplomáciai kapcsolatokat, a hadsereget pedig kezdetben védelemre használd.

DIPLOMÁCIAI FELADATOK

Nagyon fontos, hogy a határ menti országokkal minél hamarabb szövetségre lépj. Ezzel sokszorosan is biztosíthatod országod védelmét. Nem kell attól tartanod, hogy ők megtámadnak, továbbá a távolabbi országok sem tudnak megtámadni, amíg nem jutottak át a szövetségeseken, akiknek te is be tudsz segíteni. Plusz ők is segítenek neked, ha az ellenség mégis eljutna a földjeidre.

KÉMEK KRÉMJE

Ha háborúra adod a fejed, lehetőleg ne a leggazdagabb birodalmakkal kekeckedj. Általában a legerősebb haderővel is ők bírnak. Inkább a kisebbekre hajts, és azon belül is olyanra, amivel kifejezetten rossz a viszonyod. Az ideális ellenfél megtalálásában sokat segíthetnek a kereskedelmi ügynökök, akiket kémként is használhatsz. Így amikor szomszédolni küldöd őket, egyben szépen felmérik az ellenség haderejét.

HÁBORÚS SZERZŐDÉS

A diplomácia körökre leköti az ügynököket, így nem lehet egyszerre minden fontos országgal szövetségi viszonyt kiépíteni. Úgyhogy érdemes a velünk rosszabb viszonyt ápoló közeli államokkal megnemtámadási szerződést kötni, ez egy időre elodázhatja a háborút. Azonban fontos tudni, hogy a szerződés akkor is felbontásra kerül, ha egy szövetségesednek segítesz olyan ország ellen, amivel megkötötted a szerződést.

KÖRBE-KÖRBE

Talán nem kéne írnom, de mindig intézz el mindent, amit akarsz és megvalósítható egy körben. Kezdj el minden fejlesztést, rendeld a helyére az összes katonai egységet, építs meg minden fontos épületet, add ki az ügynökök feladatait, és így tovább, mert könnyen lehet, hogy a következő körben már egy krízishelyzetet kell kezelned, aminek eredménye sokban függ attól, hogy éppen mi áll a rendelkezésedre.

Birodalmunk fejlesztése sajnos faék egyszerűségű, lényegében abból áll, hogy felhúzunk a tartományokra osztott államunkban különféle létesítményeket, úgymint piacot, szántóföldet, országházat, barakkokat és így tovább. Ezek pedig egyenként x százalékkal növelik a tartományok fejlettségi értékét, ezzel országunk erejét, s birodalmunk így kezd el felfelé mászni a hatalom létráján. Ezen a létrán először csak a jelentéktelen országok között lesz számon tartva, de kitartó munkával világhatalommá válhatunk. A diplomáciai ablakban küldözgethetjük el kereskedelmi ügynökeinket olyan alfeladatokra, mint diplomáciai kapcsolatok építése (kapcsolat javítása), nagykövetség nyitása (csak velünk jóban lévő országokban hozható létre), provokálás (kapcsolat rombolása) és kémkedés (ellenség haderejének kifürkészése). Ezek jópofák, de haszna csak kettőnek van: a kapcsolatépítésnek és a kémkedésnek, a másik kettőnek nem találtam értelmét. Illetve itt tudjuk a kereskedelmet is menedzselni, emellett egy számérték azt is jelzi, velünk milyen a kapcsolata az egyes országoknak. A 0 semleges, a mínusz már gáz, a plusz viszont frankó.

Haderőnk fejlesztése nem bonyolult. Lényegében az egyetlen nehézséget az erőforrások megszerzése jelentheti, illetve a pénz, de ha megfelelően fejlesztjük a tartományainkat, akkor ez utóbbival nem lesz gondunk. Hadseregünk igen változatos lehet, a gyalogostól az ostromerőkig terjed a paletta, sőt, ha olyan országot kommandírozunk, aminek van partja, akkor még a haditengerészet is beáll a sorba. Haderőnk élére hősöket állíthatunk, ezek afféle joker figurák, extra értékeket adhatnak a haderőnkhöz. Sajnos random mód jelennek meg, ráadásul csak az első hős hajlandó a szolgálatait ingyen felajánlani, a többi már borsos árat kér. Illetve van még két különleges kategória katonáéknál: az egyedi, vagy unique egységekből csak 1 lehet a seregben, az elitekből pedig 4. Ezek elég drágák, ugyanakkor eldönthetik egy-egy csata kimenetelét.

AGRESSZÍV VÉLEMÉNYCSERE

Ha a diplomácia csődöt mond, jöhet a háború. Vagy nekünk üzennek hadat, vagy mi üzenünk hadat, vagy egyszerűen csak egyik fél hadüzenet nélkül megtámadja a másikat. Hogy egy ország a miénk legyen, el kell foglalnunk az egyes tartományokat vagy a fővárost – ez utóbbit viszont mindig komolyan védik, ráadásul a még saját kézben lévő tartományokból átirányíthatják a haderőket. Természetesen mindez ránk is igaz, szóval érdemes megfelelő erőkkel védeni a tartományokat, és igen komolyan bevédeni a fővárosunkat.

ÉRTÉKELÉS

DZSÉJT

Ebben a játékban semmi újdonság nincsen, de a megszokott elemeket úgy tálalja, hogy az órákra lekötheti az embert.

TALÁLÁS: **61%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Könnyen kitanulható, jó diplomáciai és kereskedelmi rendszer, kidolgozott birodalmak.

KONTRA

Gyenge MI, átgondolatlan menürendszer, a birodalomépítés meglehetősen fapados.

65%

A csatákat kétféleképpen vívhatjuk meg. Az egyik az automata harc, a másik a manuális. Előbbi esetben a számítógép a haderő nagyságát és az egyes egységek erejét összevetve szépen levezényli a csatát, a másikban mi adhatjuk ki a parancsokat körönként. Én személy szerint utóbbit ajánlom, mert az MI-ben annyi ész sincs, mint egy döglött hintalóban, szóval még akkor is meg lehet verni, ha túlerőben van. A csaták három körben rendezhetőek le. Az első körben a távolsági harcé a szerep, itt értelemszerűen az olyan egységek érvényesülnek, mint az íjászok. Eztán jön a közelharc, amiben a kardforgató egységek ütköznek meg egymással. Végül jön a végső „mindenki-mindenki ellen" kör, amiben minden talpon maradt egység részt vesz. A győzelem azé, akinek a végén van még legalább egy lélegző egysége, vagy akinek megadja magát a másik fél. Mert ezt is lehet, a harc közepén akár vissza is vonulhatunk – természetesen, ha mi állunk támadás alatt, az nem visszavonulást, hanem feladást jelent.

ÁTLAGOS, DE LEGALÁBB BESZIPPANT

A Sovereignty összességében egy meglehetősen egyszerű játék, ami nem tud újat mutatni, a megjelenése pedig nagyon-nagyon spártai – végig csak a térképet, az ikonokat, meg a különféle ablakok szöveges üzeneteit és számadatait bámulhatjuk. Ennek ellenére, vagy talán pont ezért működik. Ha rákapsz az ízére, hosszú órákat lehet elmolyolni vele – így kifejezetten jó választás lehet azoknak, akik most kóstolnának bele a műfajba. Ugyanakkor, ha valami komolyabb stratégiára vágysz, akkor nem a Sovereignty lesz a te játékod.

A legjobb, hogy mivel folyamatosan a térképet nézzük, ha a szülők bejönnek, akkor is mondhatjuk, hogy csak tanulunk.

MESEKÖNYV

[ÍRTA POZANDR] *A Gust legismertebb sorozata, az Atelier tavaly újabb részt kapott az Atelier Sophie képében, február elejétől pedig már a PC-tulajdonosok is élvezhetik ezt az állandó mosolygásra késztető, szívet-lelket melengető címet. Az új epizód a 17. része a szériának.*

Bizony, bizony kedves olvasók, az Atelier-sorozat idén már a 20. születésnapját ünnepli. Az első része 1997-ben került a piacra, elsőként Japánban, PlayStation konzolra. Sokáig csak a felkelő nap országának játékosai élvezhették ezeket a címeket, de később más régiókban is megjelentek az Atelier-játékok, így egyre több és több ember fedezhette fel a szépségüket. És hogy mi teszi különlegessé a sorozatot? Egyrészt az, hogy mindegyik játék egy lányt állít a középpontba, másrészt pedig az, hogy központi témának a Gust az alkímiát tette meg. A The Alchemist of the Mysterious Book is ugyanezzel nyit: a főszereplője Sophie Neunmuller, a vörös hajú, mindig vidám tini lányka, aki elhunyt nagymamája nyomdokaiba akar lépni, mint alkimista, aki segít az embereknek. Azonban szegény segítség híján újra és újra elhasal, míg egy szép napon a házában felfedez egy könyvet, ami képes lebegni és beszélni. Plachta – ez a könyv neve – megígéri Sophie-nak, hogy tanítja, ő pedig cserébe segít a könyvnek visszaemlékezni saját identitására, mivel az amnéziás…

Aranyos, gyermekbarát szerepjáték, ami vidám hangvétele miatt akár két komoly RPG között is felüdülésként hathat.

EGY ALKIMISTA CSODÁLATOS ÉLETE

Az Altelier Sophie játéktere egy helyes, az európai településekre emlékeztető város, Kirchen Bell, és annak tágabb környéke. Sophie a város szélén él egy kis házban, innen indul kalandjaira, alapanyag-gyűjtésre, szörnyirtásra, miközben régi és új ismerősökkel találkozik, akik gyakran a segítségét kérik. Plachta emlékeinek visszahozása hosszadalmas folyamat, így rögtön elárulhatom, hogy az Atelier Sophie-t több tucat órán át lehet nyúzni, mert bizony rengeteg tennivaló akad benne. Elsődleges feladat az alkímia tanulmányozása, receptek kitalálása (ezekből rengeteg van). Sophie ehhez járja a vidéket, alapanyagokat gyűjt, hogy azokból mindenféle érdekes dolgot kotyvasszon az üstjében. Ez a játék egyik legélvezetesebb része: ahogy egyre többféle ásványt, növényt és egyéb dolgot szerez meg, úgy jut egyre több receptötlet az eszébe. Ezekből az alapanyagokból aztán szintézis útján létrehoz egy teljesen új dolgot. A szintézis játék a játékban, és a Tetrisre hasonít a felépítése. Minden alapanyagnak van egy meghatározott mintája, és ezeket kezdetben egy 4x4 négyzetből álló lapon kell úgy elrendezni, hogy azok a lehető legtökéletesebben lefedjék a területet. Ekkor jön létre a perfekt minőségű eredmény, legyen az akár egy gyógyszer, vagy egy tárgy, ami az ellenfelekkel szemben nyújt segítséget. Az a nagyszerű az egészben, hogy teljesen egyedi dolgokat lehet létrehozni, nem lesz két olyan játékos, aki pontosan ugyanazt fogja megalkotni. Miért? Mert minden tárgy elkészítéséhez legalább egy tucat variáció áll rendelkezésre, hiszen ahányféle alapanyagból készül el egy egészséget gyógyító szer vagy bármi más, úgy változik annak hatásfoka.

A szintézis azonban nem csak arra jó, hogy segítse Sophie-t, ugyanis minél többet gyakorolja a lány az alkímiát, annál gyorsabban kapja vissza Plachta az emlékeit. Persze kezdetben lényegtelennek látszó emlékfoszlányok jutnak az eszébe, például az, hogy az alkimisták 500 éven keresztül kézről kézre adták, amíg végül kikötött Sophie nagymamájánál. Plachta önálló személyiséggel

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust Co. Ltd

MŰFAJ
RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.07.

ÁR
Steamen 30 euró (9250 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 550Ti, 5 GB HDD.

Japán szerepjátékhoz méltón az Atelier Sophie-ban is fontos szerep jut a tárgymenedzsmentnek és a statisztikáknak.

Páros munka

Az Atelier Sophie karaktereit két művész – egy férfi és egy nő – tervezte meg. A Famitsu magazinnak adott interjújukban elárulták, hogy mindkettőjük álmai közt szerepelt, hogy egy Atelier címen dolgozhassanak, ugyanakkor a közös munkának némi aggodalommal néztek elébe. A kezdeti feszültség később oldódott, legelőször az egyik mellékszereplő, Corneria született meg papíron, de a főszereplő megalkotása különösen nehéz folyamat volt: Sophie összesen 15 különböző változatot kapott, míg kialakult a lány végleges karakterisztikája, megjelenése. Ennek oka, hogy a fejlesztők kreatív szabadságot biztosítottak a művészeknek.

rendelkezik, amikor Sophie azt mondja neki, hogy majd mindenféle dolgot leír bele, akkor arra kéri, hogy csak alkímiával kapcsolatos dolgokat jegyezzen le benne, máskor pedig otthagyja a tulajdonosát, mert az olyan dolgot mondott, ami nem tetszett neki. Kapcsolatuk egyébként kifejezetten érdekesen alakul, ahogy Sophie, úgy a városlakók is rácsodálkoznak a különleges tárgyra. Ahogy halad előre a történet, úgy adja meg Plachta (és néha valamelyik városlakó) az újabb nyersanyaglelőhelyek pozícióját.

Az Atelier Sophie egy RPG, ugyanakkor nem adja meg a teljes szabadság érzetét, amit egy ilyen programtól el lehet várni. Minden egyes helyszín egy külön kis terület, a saját begyűjtendő dolgaival, ellenségeivel, de ide nem valós időben, saját lábon lehet eljutni, hanem a térképen kijelölve, hogy Sophie most az áldott erdőbe akar menni. Ilyenkor a kislány a világtérképen lefutja az utat, majd belép a területre, hogy harcoljon, gyűjtögessen, majd egy „ajtón" keresztül elhagyja azt, hogy a következőre menjen. A harc egyébként körökre osztott, Sophie-val barátai is részt vesznek benne. A partiban maximum négy fő lehet, akik időről időre cserélődnek. Egyenként be lehet állítani, hogy ki milyen pozícióban legyen, támadóként vagy védőként, és ha már a műfaj RPG, akkor a különleges varázslatok sem hiányozhatnak. Az Atelier Sophie az a játék, ami elé nyugodtan le lehet ültetni egy 10-11 éves gyermeket is, aki már rendelkezik egy alapfokú

ÉRTÉKELÉS

Az Atelier Sophie alacsony árához képest kifejezetten minőségi játék, amiben órák tucatjaira el lehet merülni.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO
A karakterek gyönyörűek, mindig van mit csinálni...

KONTRA
...de ez néha önismétlésbe csap át. Csak a fele szinkron készült el.

83%

angol nyelvtudással. Miért? Mert a harc ebben a programban nem véres, sokkal inkább humoros. Az ellenfelek többsége bohókás: képzeljétek el azt a helyzetet, amikor egy szellem egy boxkesztyűvel jól kupán vág, majd kinyújtja a nyelvét. Nincs vér, csak mosoly. Ha mindenki meghalna a csapatból, az sem baj, mert nem történik más, minthogy Sophie az otthonában felébred, és veszít pár előzőleg begyűjtött alapanyagot. Egyébként elakadni nem igazán lehet, mert az enciklopédia mindig megmondja, hogy mit kell csinálni. Ha a leánynak segítségre van szüksége, meglátogathatja ismerőseit a városban, akiktől vásárolhat pletykákat, elfogadhat küldetéseket, de másképpen is segítségére lehetnek, például egy elem duplikálásával. A Gust alkotása kifejezetten sok szereplőt mutat be, akik többnyire excentrikusak, vidámak, és előbb-utóbb felfedik történeteiket, feltéve, ha eleget beszélget velük Sophie.

NEM SÜRGET A VEKKER

Az előző epizódokban még jelen lévő, a fő küldetés teljesítésére meghatározott időlimitet (365 nap) a fejlesztők száműzték. Ez egyszerre jó és rossz. Jó, mert az új játékosok szabadon élvezhetik a kalandot, ugyanakkor azok számára, akik már ismerik a sorozatot, a motiváció csökken, mert ez a döntés a játékmenetet lassítja. Ha Sophie egy alacsonyabb szintű ellenféllel fut össze, akkor csak 1-2 tapasztalati pontot szerez, így a harcok száma megnő, ami előbb-utóbb unalmassá válhat. Az idő azonban folyamatosan telik, emiatt a helyszínek mindig más képet mutatnak, így

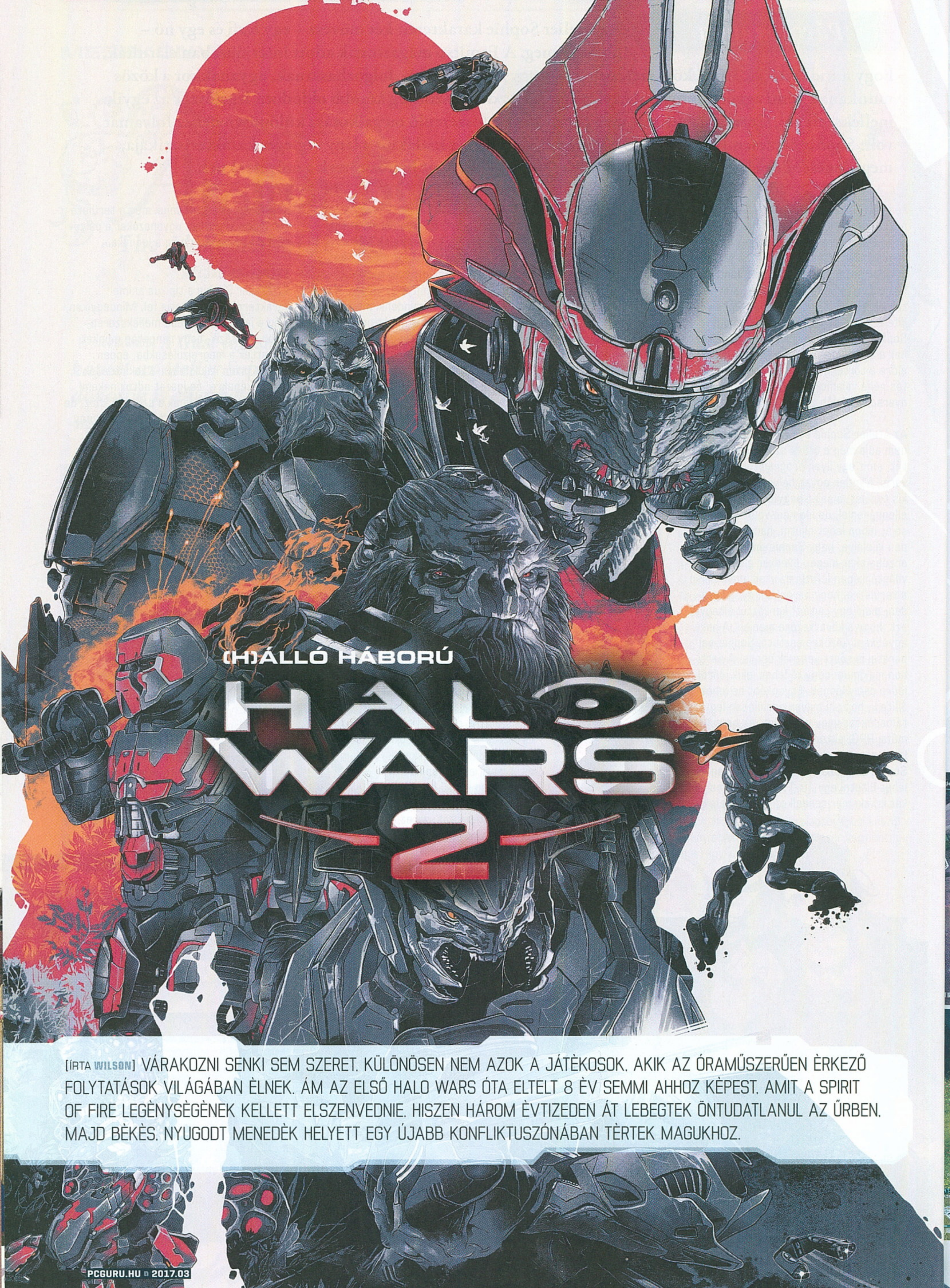
annak ellenére sem unjuk meg a területeket, hogy állandóan ugyanazokat a pályarészeket látogatja meg a leányka.

SZÉPSÉGES VAGYOK

Az Atelier Sophie a tipikus anime-karaktereket vonultatja fel. Mindegyiken, még a jelentéktelenebb mellékszereplőkön is látszik, hogy rengeteg munkát fektettek a megrajzolásukba, éppen emiatt öröm rájuk nézni – tekintsetek csak a képekre, és igazat adtok nekem! A hangok is passzolnak a szereplőkhöz, de a fejlesztők elkövették azt a hibát, hogy csak részben szinkronizálták a játékot, emiatt pedig az élmény nem lehet teljes.

Ugyanakkor a Gust alkotása bátran ajánlható mindenkinek, hiszen a sok komolyabb hangvételű kaland közben mindig jól jöhet egy könnyedebb, vidámabb, humorosabb játék. Ezt a kívánalmat pedig az Atelier Sophie tökéletesen kiszolgálja. A hosszú játékidő alatt megfelelő módon adagolja az új játékelemeket, így csak az állandó alapanyaggyűjtés és néha a sok harc/lassú fejlődés csökkentheti a játékélményt. Nem tökéletes, semmi nem lehet az, de amit az áráért ad, az tökéletesen elegendő. Én több óra játék után beleszerettem, és biztos vagyok benne, hogy a következő részt is kipróbálom, ugyanis jön a Mysterious-alsorozat következő része, ami tovább folytatja a kalandot.

„Oké, ne essünk pánikba! Ha elég meggyőzően lóbáljuk a sétabotokat, talán elrepülnek, és nem kakilják le a szép ruháinkat."



(H)ÁLLÓ HÁBORÚ

HALO WARS 2

[ÍRTA WILSON] VÁRAKOZNI SENKI SEM SZERET. KÜLÖNÖSEN NEM AZOK A JÁTÉKOSOK, AKIK AZ ÓRAMŰSZERŰEN ÉRKEZŐ FOLYTATÁSOK VILÁGÁBAN ÉLNEK. ÁM AZ ELSŐ HALO WARS ÓTA ELTELT 8 ÉV SEMMI AHHOZ KÉPEST, AMIT A SPIRIT OF FIRE LEGÉNYSÉGÉNEK KELLETT ELSZENVEDNIE. HISZEN HÁROM ÉVTIZEDEN ÁT LEBEGTEK ÖNTUDATLANUL AZ ŰRBEN, MAJD BÉKÉS, NYUGODT MENEDÉK HELYETT EGY ÚJABB KONFLIKTUSZÓNÁBAN TÉRTEK MAGUKHOZ.

Mindent elmond a valós idejű stratégiák stílusáról az, ha megnézzük, hogy az ezredfordulót követően mi történt a műfajban dolgozó stúdiókkal. A legendás, a műfaj kitalálásában úttörő szerepet betöltő, minden idők két leghíresebb és legismertebb RTS-szériáját megalkotó Westwood Studios kultjátékok sora után fuzionálással kísérletezett (Command & Conquer: Renegade), ami annyira balul sült el, hogy rá egy évre kénytelen volt lehúzni a rolót. A hatalmas léptékben gondolkodó Total Annihilation megálmodói csak kiegészítőkig és egy spin-offig jutottak, második részig már nem. Ezen brigád egy része, az egy darabig hack and slasheket készítő Gas Powered Games a TH lélektani folytatása (és egy túl korán érkező MOBA, a Demigod) után gyakorlatilag kivérzett, és csak a Wargaming.net általi felvásárlás mentette meg a teljes csődtől.

És aztán ott van a Westwood utáni legfájdalmasabb veszteség, az Ensemble Studios, amely nemcsak a valaha volt egyik leghangulatosabb, magát popkulturális ikonná kinövő sorozatát, az Age of Empires-családot követte el, de az egy évtizedes sikeren felbuzdulva még egy lehetetlen feladatot is magára vállalt: nem szimplán csak működő, de élvezetes RTS-élményt gyártani konzolon. A feladat nehézségét remekül jelzi az, hogy a konzolok létezése alatt eltelt évtizedek során ez valahogy az égvilágon senkinek sem ment, ráadásul a Halo Wars idején valamiért minden nagyobb és közepesebb méretű kiadó hatalmas fantáziát látott az ekkoriban debütált Xbox 360-ban és PS3-ban, sorra pakolva át az ekkor még létező PC-s címeket. A diót azonban sem az Electronic Arts hátszelével érkező Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, sem az ugyanezen kiadó fémjelezte Command & Conquer 3: Tiberium Wars és Red Alert 3, sem a Tom Clancy's EndWar

A Halo Wars 2 ránézésre minden RTS-klisét felsorakoztat, de a látszat csal, itt ugyanis az alapok viszonylag egyszerűek.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.21.

ÁR
A Windows 10 Áruházban 19 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel i5-2500 CPU, GeForce GTX 650 Ti, 6 GB RAM, 25 GB HDD, Win10 64 bit.

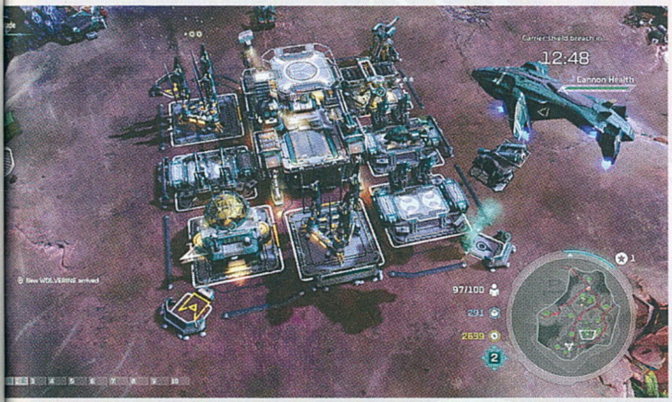
nem tudta feltörni. Konzolon is kifogástalanul működő stratégiát még kompromisszumokkal is egy, mind a mai napig irreálisan nehéz feladat létrehozni, amit a Halo Wars 2 is remekül illusztrál, annak ellenére, hogy csak elődje alapjaira kell építkeznie.

A NYOLCADIK UTAS...

A Halo Wars 2 esetében ez az építkezés igazából szó szerint értendő, hiszen a fejlesztői stafétát az Ensemble-től átvevő, a Total War-szériáról ismert Creative Assembly nemcsak az alapvető vázat vitte tovább, de az egész történetet is, így az első epizód stábja ott folytatja kalandját, ahol annak idején abbahagyta. Illetve ez nincs teljesen így: a Halo Wars végén ugyanis a Spirit of Fire hajó legénységének túlélői a Forerunner flotta elpusztítása érdekében kénytelenek voltak megszabadulni a kasztni térhajtóművétől, így az öngyilkossággal felérő, az űrben csigasebességgel való közlekedés helyett inkább bebújtak az alvókapszulákba, hogy lefagyasztva várjanak egy esetleges mentőexpedícióra. Azt azonban talán még ők maguk sem gondolták, hogy 28 esztendőn át sodródnak a galaxisban, míg egy olyan világban nem találják magukat, ahol az emberiség és a Covenant között zajló háború még nem ért véget (szemben az univerzum egyéb szegleteivel). Arról az Arkról van szó, ahol a Halo-gyűrűk készültek, és amelyet egy Atriox nevű brute foglalt el, a bárka felfoghatatlan erejét próbálva meg felhasználni bosszúhadjáratához. Az Atriox és a Covenant közti leszámolás azonban kénytelen szabadságra menni, mert a Spirit of Fire legénysége a fejébe veszi, hogy egyszer és mindenkorra megállítja a renegát ellenséget, megakadályozva egy újabb intergalaktikus konfliktust, annak ellenére, hogy bő harminc évvel vannak lemaradva technológiailag a világtól, a hajó legénysége koránt sincs ereje teljében, a hazajutásra pedig szinte semmi esélyük sincs.

Elsősorban konzolra írták, de PC-s szemmel nézve sem rossz RTS a Halo Wars 2. Igaz, az első rész bravúrjait nem képes megismételni.

A bevezető küldetésben kifejezetten ütős debütálással feltűnő Atriox nem egyszerű ellenfél, mégis nehezen nevezhető felejthetetlennek: az utolsó misszióig gyakorlatilag egyáltalán nem szerepel, általában csak pár mondat erejéig tűnik fel az átvezető videókban, és persze az utolsó küldetésben, de közel sem annyira markáns és kiemelten fontos karakter, mint amilyennek egy kvázi



Aki játszott a Halo-sorozattal, sok egységet és épületet felismer majd a Halo Wars 2 végigjátszása során.

gonosznak lennie kéne, főleg, ha már a borítóra is rákerült. Pedig a szakadár brute-ok mindig is léteztek a Halo-kánonban, csak eddig sosem kaptak főszerepet, és a Halo Wars 2 után kijelenthetjük, hogy még mindig nem jutottak el az őket illető rivaldafényig. Pedig lett volna rá esély – például azokban a CG-videókban, melyek a fontosabb missziókat követik, és túlzás nélkül elmondható róluk, hogy ezek a legszínvonalasabb, legjobban összerakott darabok, amik valaha játékban szerepeltek. Az angol Blur stúdió eddig is mindig maradandót alkotott, de most akkorát lépett előre, amit még az ipar nagymestereinek, például a Blizzardnak is nehéz lesz lepipálni.

RÉGI VIZEKEN

Ez persze nemcsak az átvezetőkről mondható el, de igazából a műfaj konzolos ágáról is. Az a helyzet ugyanis, hogy az Xbox One stratégiai játékot eddig nem nagyon kapott, és szinte biztosra vehető, hogy az elkerülhetetlen Halo Wars 3-ig nem is fog ennyire jól irányítható, ennyire élvezetes RTS-élményben részesülni. Az új epizód ugyanis nem csak, hogy működik, de minden porcikáján érezni, hogy már a tervezőasztalon is a kontroller köré szőtték, és nem fordítva, ami minden bizonnyal elődje sikerének kulcsa is volt. Egy percig sem kínszenvedés az egységek kezelése, nem okoz gondot a nagyobb lélegzetvételű csaták átlátása, és maga a rendszer megtanulása is percek alatt letudható.

Igaz, ennek az az ára, hogy a Halo Wars 2 határozottan, látványosan egyszerűbb, mint a műfaj többi képviselője. Ott van rögtön a nyersanyagok intézménye: ezeket nem a térkép bizonyos pontjaira helyezett lelőhelyek kiaknázásával lehet megszerezni, hanem a bázis kitermelő épületeivel. Összesen két fajtáról kell gondoskodni: energiáról és úgynevezett utánpótlásról. Ezekből kell fedezni minden építkezést, fejlesztést és egységgyártást, sőt még a különleges parancsnoki képességek bevetéséhez is áldozni kell a készletből. A helyzetet nehezíti, hogy a felhúzható épületek száma véges, azokat ugyanis nem lehet csak úgy bárhová lerakni, kizárólag a bázisok körül található, véges számú slotok egyikébe. Ha ezek elfogynak, akkor vagy csak egy korábbi épület feláldozásával lehet új területhez jutni, vagy ha olyan a térkép, akkor lehetőség adódik előőrsök felépítésére is, melyek 1-3 további épületnyi hellyel rendelkeznek.

PC-N IS ELFUT

A Microsoft násztánca a PC-s játékvilággal tovább folytatódik, hiszen a Forza Horizon 3 mellett a Halo Wars 2 is a konzolos megjelenéssel párhuzamosan élesedett, így aki digitálisan vásárolta meg a konzolos kiadást, rögtön megkapta a PC-s változatot is – és ez persze fordítva is igaz. A gépigény most is kicsit magasabb az átlagnál, cserébe azonban a játék elképesztően jól fut, lényegesen stabilabb, mint konzolos társa, és persze kétszer annyi képkockát ad ki magából. Aki Xbox One-nal is rendelkezik otthon, az jár a legjobban, mert a cross platform mentések révén pontosan ugyanonnan folytatható a csata, ahol legutóbb le lett rakva, függetlenül attól, hogy PC-n vagy épp Xbox One-on futott-e a Halo Wars 2.

A MÚLT VISSZAVÁG

A formula természetesen ismerős lehet a Halo Wars rajongói számára, hiszen az elő is pontosan így üzemelt, és a rendszer látszólagos egyszerűsége ellenére még mindig nagyon szórakoztató az egész, mi több, azért van benne némi mélység az egyes kiemelt épülettípusokban található fejlesztések révén. Magukat a nyersanyag-kitermelőket is hatékonyabbá lehet tenni (ezáltal gyorsabban dolgoznak, és többet is hoznak a konyhára), de a járműveket előállító garázs, a repülőket kiadó hangár, vagy a komolyabb bakákat előállító barakk is tartogat olyan finomhangolásokat, amelyek erősebbé, hatékonyabbá, szívósabbá teszik a hozzájuk kapcsolódó egységeket: nő a mozgási sebesség és a támadóerő, esetlegesen másodlagos sebzést kapnak bizonyos támadástípusok.

Az egységek száma egyáltalán nem túl magas, épületenként 3-4 féle szedhető ki, az egyszerű gyalogos katonától és lángszórós egységtől kezdve az ikonikus Warthogon át egészen az olyan monstrumokig, mint a Scorpion tank vagy a Condor Gunship. Ez utóbbi a játék második leghatalmasabb, legbrutálisabb egysége, amely lényegében egy repülő anyahajó, gépfegyverekkel és lézerekkel – ezt a kombinációt pedig gyakorlatilag semmi sem tudja megállítani, így a kampány is csak a legvégén adja át ennek irányítását.

Mind a gépesített, mind a gyalogos egységek egy jelentős része rendelkezik másodlagos támadással is, amit bizonyos időközönként lehet aktiválni. Ez lehet egyszerű gránátdobás, padlógázas gázolás, vagy a Spartanok esetében a kiszemelt egységek elfoglalása és saját célra való felhasználása. Ezek azonban semmik az úgynevezett parancsnoki képességekhez képest: féltucat áll rendelkezésre, minden küldetés során újra kell vásárolni, bevetésükhöz pedig energiára

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ADDIG NYÚJTÓZKODJ...

Mivel csak két erőforrásról kell gondoskodni, ezért a bázisok felépítésekor nagyon könnyű túlzásokba esni: semmiképp se építs be azonnal minden rendelkezésre álló felületet, és ne kezdj el vadul egységeket gyártani vagy fejlesztéseket indítani, mert villámgyorsan elszegényedhetsz. Haladj fokozatosan, és tényleg csak akkor indíts el egy projektet, ha biztosan szükséged van rá. Nehéz a szegények élete!

EGY KIS PÉNZ

Ha a lehető leggyorsabban be akarod indítani a gazdaságod, akkor elsőként mindig egy generátorral és egy supply paddal kezdj, majd az első adandó alkalommal fejleszd tovább mindkettőt. Ez ugyan egy nagyobb mértékű befektetést követel meg, viszont így a nyersanyagok beáramlási sebessége drasztikusan meggyorsul, és könnyedén be tudod hozni a lemaradásod – na meg a lehetőségek száma is megnő.

MINDENHATÓK

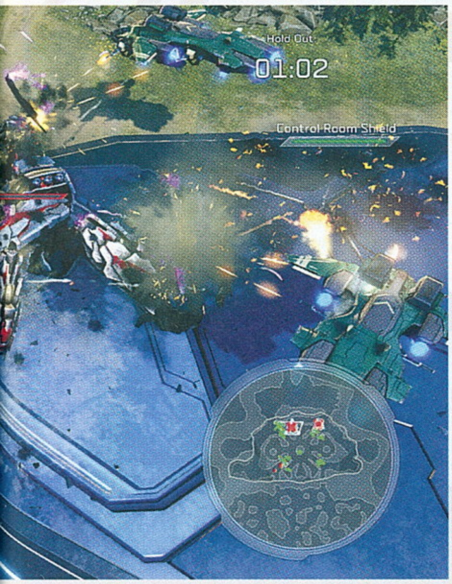
A különleges parancsnoki képességek terén is próbálj ennyire megfontolt lenni: a radiál menü legtöbbet használt eleme ugyan biztosan a gyógyítás lesz, de a kevéske fejlesztési pontok mindegyikét azért ne lődd el ide rögtön, van ott még más hasznos extra is. Figyelj arra, hogy passzív bónuszokat is vehetsz, melyek csökkenthetik a fejlesztési és gyártási költségeket, és gyorsíthatják a tapasztalatszerzést is.

DEFINITÍV ÚJRÁZÁS

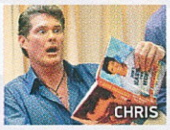
Az eddig Xbox-exkluzív széria nem csupán a második részt hozta el PC-re, de az elsőt is: az egyelőre csak az Ultimate kiadással együtt megvásárolható (de később önállóan is a kosárba rakható) Halo Wars: Definitive Edition nevének megfelelően nem az alapjáték egyszerű átirata, hanem újrakiadása, továbbfejlesztett látványvilággal, achievementekkel, minden korábbi letölthető tartalommal és természetesen online multiplayer támogatással. Sajnos az új rész kezelőfelületét és egyéb újításait nem kapta meg, de nosztalgiázáshoz, pótláshoz így is tökéletes választás, főleg, mert sok szempontból lényegesen jobb, mint fiatalabb testvére.

A környezetre nem lehet panasz, kellően változatos, mint ahogy a zenék és a hangok is hozzák az elvárható minőséget.

és utánpótlásra egyaránt szükség van. Így lehet egy bizonyos körön belül gyógyítani a lesérült egységeket, de lekérhető egy kisebb ODST-osztag, egy automata gépágyú, vagy beindítható a szőnyegbombázás is. Bevetésük után cooldownra kerülnek, így alaposan meg kell gondolni, hogy mikor és melyiket érdemes bevetni, különösen a küldetések első felében, amikor a nyersanyaggal ügyesen kell gazdálkodni, hiszen ha sikerül túlgyártásba bonyolódni, túl korán fejlesztéseket elindítani, vagy túl sok képességet túl korán bevetni, az ember ott találja magát legatyásodva, ami általában nagyon gyors game overhez vezet. Segítséget nem nyújt sem egy láthatatlan mindenható, sem a semmiből előbukkanó hadsereg, és igazából maguk az egységek sem, mert meglepően életképtelenek. Ugyan képesek megtámadni a látóterükbe kerülő egységek egy részét, azonban nem rendelkeznek olyan alapvető tudással, mint ami az elmúlt 20 év bármelyik véletlenszerűen kiválasztott RTS-ébén szereplő bakáknak jutott: nem lehet őket járőröztetni, egy épület vagy karakter védelmét kijelölni feladatul, és néha



ÉRTÉKELÉS



A Halo Wars 2 ismét szórakoztató RTS-élményt ad, de korántsem olyan tartalmasat, mint műfaji társai, emlékezetesnek pedig egyáltalán nem nevezhető.

TALÁLÁS: **88%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Intenzív csaták, kiváló irányítás, remek tálálás, döbbenetes átvezető videók.

KONTRA

Rövidke és kiaknázatlan kampány, az újítás és az újdonság teljes hiánya.

72%

az útvonalkeresés terén sem brillíroznak. A műfaj ilyetén való lecsupaszítása fájó, de szerencsére nem vezet frusztráló helyzetekhez, mert a küldetések zömében nagyon kevés olyan helyzet van, amikor ezen funkciókra igazán szükség lenne, elsősorban azért, mert túl gyors hozzá a tempó, a teknőstaktika, a nagy seregek hosszú idő alatt való előállítása korántsem annyira fontos, mint máshol.

Maguk a küldetések meglepően változatosra sikeredtek, legalábbis a mechanikát tekintve: csak nagyon ritkán követi egymást két ugyanolyan típusú feladat, így a szokványos bázisépítésen túl néha egy maroknyi, utánpótlással nem rendelkező csapatot kell irányítani, akad egy nagyon hangulatos tower defense misszió is, és persze nem maradhat el a hordázás sem, mikor egy adott ideig kell állni a sarat a hullámokban érkező ellenfelekkel szemben – vagy pont ellenkezőleg, egy előre meghatározott időkereten belül kell a földdel egyenlővé tenni az ellenséges bázist. Hiába azonban a remek tempó, ha maguk a missziók teljesen felejthetők: nincsenek káprázatosan festő helyszínek, innovatív megoldások, vagy olyan helyzetek, melyekre nemhogy évek, de akár napok múlva is emlékeznénk.

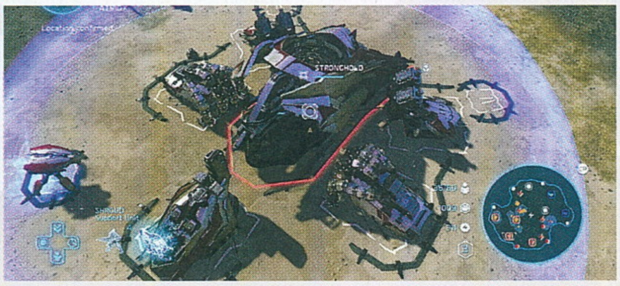
A VILLÁM

Azt nem a kampányban kell keresni, hanem a Halo Wars 2 legnagyobb újításában, a szabvány multiplayer playlist mellé rakott Blitz nevű játékmódban. Ez lényegében a valós idejű stratégiákat házasítja a manapság mindenhol jelen lévő kártyák világával. Itt nincs bázisépítés vagy egységgyártás, csak egy közepes méretű térkép elfoglalandó pontokkal, ahol bizonyos időközönként, véletlenszerűen energiacellák jelennek meg. Ezeket kell megszerezni a kártyák bevetéséhez: minden kártya egy adott egységnyi energiát használ fel, és egy kattintással a kijelölt pontra teleportálja a lapon szereplő egységet, így szó szerint másodpercek alatt lehet gyakorlatilag bárhová egy komplett sereget lerakni. Az egyetlen korlát értelemszerűen az energia, na meg az, hogy a pakliból épp mely lapok aktívak. A Blitz mód ezért a játék legpörgősebb, legintenzívebb része, amely akár önálló játék is lehetne – mivel hatalmas hangsúlyt fektet az egyedileg összerakott paklikra, ezért nem meglepő, hogy a Halo Wars 2 ezen része mikrotranzakciókkal is rendelkezik, több ezer forintért cserébe nyújtva különlegesebb lapokat tartalmazó kártyacsomagokat.

Egy nagy baj van a Halo Wars 2-vel: nem marad emlékezetes, az ember hamar túllép rajta. Sebaj, talán a harmadik rész jobb lesz.

Azt csak a jövő tudhatja, hogy ez mennyire lesz hosszú távú és maradandó (főleg, mert a szezonbérlet egy jelentős része a Blitzet fogja bővíteni), és hogy a mikrotranzakciók nem borítják-e fel a kényes egyensúlyt, de az biztos, hogy mindenképp remek kiegészítője a amúgy rövidke kampánynak és a hagyományos multiplayer módoknak.

Ez a hagyományhoz való ragaszkodás, az újítás, az innováció vagy a kiugró, emlékezetes momentumok és funkciók hiánya azonban megakadályozza a Halo Wars 2-t abban, hogy több legyen, mint egy nagyon hangulatos, szórakoztató, de súlytalan és egyáltalán nem maradandó játék, amely elsősorban megint a tökéletes kontrolleres irányításával tud csak kiemelkedőt nyújtani, de másban nem. De ez a harc még egyáltalán nem ért véget: a háború a Halo világában is örök.



MINDENBŐL EGY KICSIT

Bár vannak olyan helyzetek és missziók, ahol figyelned kell a specializációra – azaz csak bizonyos típusú egységeket érdemes előállítanod –, de általánosságban véve elmondható, hogy egy igazán ütős sereg változatos katonákból és gépekből áll, melyek képesek a gyalogos, a földi és a légi támadásokkal is felvenni a harcot. A szakaszokban ezért próbálj minden fontos egységből tartani legalább egyet.

CSOPORTBA

Idővel vagy kéttucat különféle egységet kell egyszerre koordinálnod, ami nem annyira egyszerű feladat, de a játék segít. Egyetlen gombbal ki tudod jelölni a képernyőn található katonákat, sőt egy másikkal az összes létező egységed, innen pedig már csak egy kattintás számhoz/d-padhoz rendelni őket, hogy azonnal elérhesd bármelyik szakaszod. Próbálj legalább két sereget fenntartani, az elesetteket pedig pótolni.

AZ ARMORY

Sok misszióban nem lesz szükséged bizonyos típusú egységekre, és így specifikus épületekre sem, az Armory azonban kivétel: nincs olyan küldetés, ahol ne lenne nagy haszna. Itt indíthatsz el olyan kutatásokat, melyek révén nő az előállítható egységek száma, a gyártás gyorsasága, sőt még a bázis és a hozzá tartozó turretek sebzése és életereje is erősíthető. Egész egyszerűen nélkülözhetetlen és életmentő!

EXTRA FELADATOK

A kampány során minden küldetés rendelkezik alfeladatokkal is, melyek mind az adott pályán, mind a kampány egészében nyújthatnak támogatást. Előbbi extra egységeket, nyersanyagokat, beépíthető területeket jelent, utóbbi pedig módosítókat, és persze olyan naplóbejegyzéseket, melyek nélkülözhetetlen háttérinformációkkal szolgálnak mind a Halo világáról, mind a Halo Wars 2 történetéről.

HALO SPIN-OFFOK

AZT HITTED, ISMERED A HALÓT? TÉVEDTÉL

[ÍRTA WILSON] A Halo franchise nagyobb, mint gondolnád. Az alábbi öt termék szorosan kötődik a Halóhoz, mégis kevesen hallottak róluk. Ideje hát művelődni egy kicsit!

A SPARTAN INVÁZIÓ

2014-ben kezdődött, majd 2015-ben folytatódott a Spartanok azon inváziója, amire talán senki sem számított: a Steamen is megvásárolható Spartan Assault és Spartan Strike ugyanis twin stick shooter, azaz felülnézetes, árkád lövöldözős játék, mindkettő a Halo univerzumában helyezkedik el, és beékeli magát a számozott epizódok történetei közé. A több évtizedes múltra visszatekintő műfajba nem hoznak semmi újat, de nagyon színvonalasak, piszkosul jól néznek ki, jól irányíthatók, és mivel a fő Halo-epizódokból csak az első kettő érhető el PC-n, ezért a hanyagul kezelt, kiéhezett PC-s közösségnek is adnak egy kis csomagot a Halo-élményből. Sok pénzt sem kérnek értük, 3 euróért, kevesebb, mint ezer forintért vásárolható meg darabjuk.

A KOHÓ

A Microsoft tudja, hogy miként kínozza a PC-s játékosokat: az elmúlt években mindig voltak arra utaló jelek, hogy talán a következő Halo már PC-re is megjelenik, de ebből sosem lett semmi, egészen tavalyig – igaz, nem úgy, ahogy eredetileg gondoltuk, hiszen nem a legutóbbi ötödik epizód érkezett meg a platformra, hanem annak Forge nevű pályaszerkesztője. Ez a kifejezetten egyedi, meglepően gazdag eszköztár szinte teljesen szabad kezet kap a Halo 5-öt felépítő elemek felhasználásához, így nincs olyan ötlet, koncepció vagy pálya, amit ne lehetne vele megvalósítani – és ebbe beletartozik a multiplayer egy része is. De csak egy része, hiszen nincs meg a mögötte levő fejlődési rendszer, a rengeteg különféle játékmód, de a hagyományosabb küzdelmek ott vannak, így PC-n, egy évtized után ismét elérhető egy modernebb Halo-epizód. Természetesen már maga az irányítás is lényegesen precízebb, mint konzolon, és a rengeteg beállítási lehetőség, na meg az erős hardver miatt jól fut és remekül is néz ki, ráadásul folyamatosan kapja a

Élőszereplős Halo-filmet szeretnél? Van egy jó hírünk: ilyen már létezik, csak legfeljebb még nem nézted meg.

frissítéseket, melyek nemcsak új tartalmakat tesznek elérhetővé, de olyan alapvető dolgokat is, mint a FOV vagy az fps-állítás. A Halo 5: Forge Bundle kizárólag a Windows 10 áruházból szerezhető be, és egy árva fillért sem kell fizetni érte.

AZ ANIME

Habár manapság nem övezi akkora láz a sorozatot, mint egykoron, nem mindig volt ez így: a Microsoft is mindent megtett azért, hogy a Halo ne csupán az a játék legyen, amiért az emberek Xboxot vesznek, de egy olyan franchise is, melynek csápjai mindenhova elérnek. 2009-ben, a Halo Waypoint portál/applikáció felfuttatásához ezért felfogadták az animék világának ismert stúdióit, hogy mindegyikük a maga stílusában készítsen el egy-egy Halo-történetet. Ebből született meg a Halo Legends, a hét rövidfilmből álló széria, mely a Halo-univerzum szerteágazó történetének egy-egy elemére fókuszált, olyan történeteket mesélve el, melyek esetenként az emberiség és a Covenant háborúja előtt évezredekkel játszódtak. A Legends DVD és Blu-Ray formátumban egyaránt megvásárolható.

A FILM

A sorozat sikerének csúcsán nagyon úgy tűnt, hogy a Halo Hollywoodot is beveszi, főleg, miután Peter Jackson és Neill Blomkamp támogatását is sikerült megszerezni hozzá, ám ahogy ez az ilyen filmekkel lenni szokott, az ötletből végül nem lett semmi. Ennek ellenére több élőszereplős Halo-film is elérhető, ráadásul hivatalos anyagokról van szó. Ezek rendre rövidfilmek, azaz 15-30 perces alkotások, melyek egy-egy számozott epizódot vezettek fel. A Halo: Landfall a Halo 3-hoz készült, a Halo 4: Forward Unto Dawn (Hajnalhasadásig rendületlenül előre) egy összesen 90 perces mozi volt, de még a The Master Chief Collection és a The Fall of Reach könyv is megkapta a maga miniszériáját.

A JÁTÉK

Habár Európát a LEGO uralja, így a piacon gyakorlatilag nincs is más szereplő (kivéve a hozzájuk tartozó Duplo), de az Egyesült Államokban ez egyáltalán nincs így. Egyik legnagyobb riválisuk a Mattel istállójához tartozó, 1967 óta létező Mega Brands, annak is a Mega Bloks néven futó játéka, amely ránézésre nagyon nehezen különböztethető meg a legótól – ez is színes műanyagkockákból áll, melyekből szinte bármit össze lehet rakni. A Mega agresszív piacszerzését annak is köszönheti, hogy már idejekorán felismerte a nem hozzájuk tartozó franchise-okban rejlő potenciált, így nagyon régóta kínálnak brandelt Mega-csomagokat. Kínálatukban több videojáték alapú szett is megtalálható, de a legtöbb a Halóból készült: szinte az összes kultikusabb jármű, karakter és ellenféltípus megkapta a maga Mega-változatát, sőt nemrég az is kiderült, hogy pár esztendővel ezelőtt a Mega Bloks stílusában Halo-videojáték is készült, és a kiszivárgott anyagok alapján nagyon jónak tűnt, ám hiába ölték bele szó szerint éveket, a megjelenést sajnos már nem érhette meg.

NINTENDO
SWITCH™

KONZOLOK SZERVIZE

konzolokszervize.hu

konzolokszervize

konzolokszervize

+36 20 544 4666

1067 Budapest, Hunyadi tér 1.

„FÁCÁNRA, OSZI BÁTYÁM?"

theHunter™ CALL OF THE WILD

[ÍRTA GEBBDE]

Nem mondanám, hogy megszállottja lettem volna a vadászattal kapcsolatos játékoknak, de ez idén megváltozott. Valamilyen módon véletlenül rátaláltam az Expansive Worlds készülő csodájára, minek hatására mégis úgy döntöttem, hogy fegyvert fogok ragadni.

„A vadászat a vadász számára egyrészt alkalom a szigorú önfegyelem gyakorlására, másrészt eszköz a többi élőlény megismeréséhez és megértéséhez. Megtanít gondolkodni, szabadságszeretetre, jó ízlésre és tiszteletre nevel. Elvezet a természet és a hozzá tartozó jelenségek elmélyült megfigyeléséhez. A vadászat megfelelő irányba tereli a vadász személyiségének alakulását. Olyan etikai értéket fejleszt ki benne, amely nélkül a vadászat csupán az ösztönök gyarló megnyilvánulása volna." Ha esetleg nem lennének ismerősek eme sorok, akkor biztosan nem az előző évszázadban születtél, de a Hobo Blues Band Vadászat című albumának prológusát nem is lehetne jobb helyen idézni, mint a theHunter: Call of the Wild tesztjének elején. A fejlesztők egyértelmű célja nem volt más, minthogy egy olyan valósághű élményt adjanak a játékosok kezébe, ami után nem csak elégedetten állnak föl a számítógépeik elől, de egy fokkal bölcsebben és tapasztaltabban is. Mindezt a havidíjas és mikrotranzakciós modell elhagyásával, egy teljes árú játék képében. Az önfegyelem és a türelem képezik azon elemeit a címnek, amiket ha nem vagytok képesek megfelelően kordában tartani, akkor csak egy sétálószimulátor lesz az egészből, de a fegyver tára is hamar kongani fog az ürességtől.

ADATOK

KIADÓ
Avalanche Studios

FEJLESZTŐ
Expansive Worlds

MŰFAJ
sport, szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.16

ÁR
29,99 euró
(kb. 9200 Ft)

GÉPIGÉNY

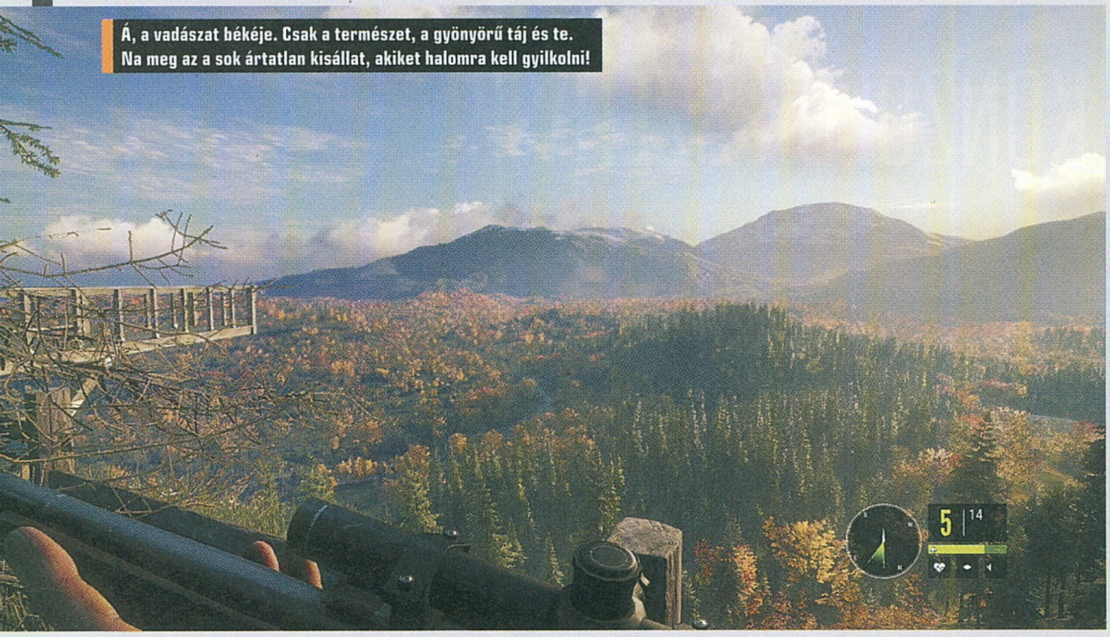
64bites OS – minimum Windows 7, Intel I3-4170, 4GB RAM, NVIDIA GTX 660 vagy ATI HD7870 - 1GB VRAM, 20 GB tárhely16 GB HDD.

HÍV A TERMÉSZET

Először is le kell szögezni, hogy a játék egyszerűen gyönyörű. Egy elképesztően nagy, 80 négyzetkilométeres terület áll rendelkezésre, hogy kiélhessük minden túrázási és vadászati szenvedélyünket. A program úgy is élményt tud nyújtani, hogy egy lövést sem adunk le, csak a távcsövünket és térképünkként szolgáló mobileszközünket használjuk, így megfigyelve a színes élővilágot, amely benépesíti a területeket. Pontosan két régiót járhatunk be, egyikük Hirschfelden, amely a theHunter Classicból (keretes anyag) lehet ismert. Alapötletét Németország erdős, farmokkal teletűzdelt régiói inspirálták, és 2017-ben teljesen új köntösben és elrendezésben került a vadászok kezébe. Megtaláljuk itt a sűrű, lombhullatókkal tarkított, őszi színekbe öltözött tájat, a nagy látótávolságot jelentő tisztásokat, de akár a kicsit sötétebb fenyőerdőket is. Itt például talajszinten is könnyebb észrevenni a vadakat, de így persze mi is láthatóak vagyunk számukra. Jellemzőbb állatfajai nem meglepőek, hiszen a különböző szarvasfajtáktól kezdve a vörös rókán át a nyulakig sok minden megtalálható, ha türelmesen keresünk. A jelenleg 12 vadászható állatfajon kívül vannak persze olyanok is, amelyek csak színesítik az élővilágot, de pontot és megszerezhető krediteket nem tudunk nyerni velük. Ilyen például a mókus vagy a levegőben röpködő jó pár madár.

EZ NEM A VADNYUGAT

A másik, de szintén óriási alapterülettel rendelkező vidék a Layton Lake District névre hallgat. Itt Észak-Amerikába

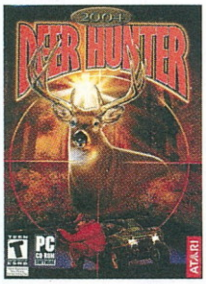


Á, a vadászat békéje. Csak a természet, a gyönyörű táj és te. Na meg az a sok ártatlan kisállat, akiket halomra kell gyilkolni!

CÍMEK, MELYEKKEL NEM LŐTTÜNK BAKOT

DEER HUNTER-SOROZAT

(1997-2015)

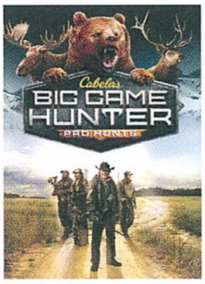


A legalább 7 fejlesztőcsapatot megélt sorozat egészen a kétezres évek közepéig jött ki számítógépes és konzolos címekkel, de manapság már inkább mobiljátékok terén találkozhatunk vele. Legkedveltebb verziója a Deer Hunter 2005 volt, milliós eladásokkal.

CABELA'S BIG GAME HUNTER-SOROZAT

(1998-2014)

A játékok egyértelműen a Deer Hunter legnagyobb ellenfelei közé voltak sorolhatóak, de minőségi tendenciájuk igencsak lefelé ívelő volt, mígnem 2014-ben a Pro Hunts kicsit visszabillentette méltó helyére a Cabela's-franchise hírnevét, ennek az ára Steamen 30 euró.



THEHUNTER

(2009)

Mai napig a legsikeresebb online vadász-szimulátor, havidíjas fizetési modellel és több mint 3 millió játékossal. A Call of the Wild mellett rendelkezik még egy különálló spinoffal, ez pedig a theHunter:Primal. Itt dinoszauruszokra kell vadásznunk.

ruccanhatunk ki, hogy jávorszarvasokra és akár óriási medvékre vadászhassunk. Nem árt azonban vigyázni, hiszen egyes állatfajok hajlamosak az agresszív védekezésre, főleg ha kicsinyeik védelme a tét. Klasszikus példa erre a vaddisznó, de egy medve is tud számunkra kellemetlen perceket okozni, ha éppen rosszkor zavarjuk meg a málnásban. Ha azonban nem esünk állattámadás áldozatául, akkor sem árt vigyázni. Én ugrasztottam már meg például egy őzcsordát olyan pillanatban, amikor úgy döntöttek, hogy az én irányomba szeretnének elmenekülni. Felvillant előttem Az oroszlánkirály ikonikus jelenete, amikor is Mufasa egy gnúcsorda vonulásának áldozata lesz. Én kisebb karcolásokkal megúsztam ugyan, de vesztettem némi életerőt, mivel hogy ilyen is van, és ezt orvosi csomagokkal tudjuk helyrebillenteni. Nagyon figyeljünk még a magaslatokra, de a néhol cselesen megbújó gödrökre is. Ebben a játékban minden baleset, félresikerült lövés, elijesztett vad és felesleges idegeskedés elkerülhető kellő előrelátással és óvatossággal. Lehetőleg törekedjünk a tiszta, kíméletes és pontos lövésekre, mert ezeknek a pontszáma igen csekély lesz, főleg akkor, ha a szerencsétlen megsebzett

ÉRTÉKELÉS

Keresve sem találhatnánk ennél alkalmasabb játékot egy kis kikapcsolódásra, mindez kiemelkedő grafikai megoldásokkal van fűszerezve.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Csodálatosan néz ki, az állatok és a környezet animációi példa értékűen vannak megcsinálva.

KONTRA

Kényelmetlen menük, járművek hiánya, furcsa fps gondok, idegesítő bugok és ki tudja, mennyi jövőbeli fizetős DLC.

84%

állatot hosszú órákon át kell követnünk a vérnyomai alapján. A hatékonyságunkat csak sok idő után tudjuk érdemben növelni, passzív és aktív képességekkel, jobb fegyverekkel és lőszerekkel, de nem hagyhatjuk figyelmen kívül a térkép és annak fontos terepelemeinek felfedezését sem. Ide tartoznak a kilátótornyok és vadászházak, hiszen itt tudunk minden fontosat beszerezni, aludni és gyorsutazni is.

AHOL NEM FÚJJÁK BE A LEST

Fogadjátok meg a tanácsomat, és csakis fülessel menjetek neki a játéknak. Valami olyan pazar élményben lesz részetek, amit nem sok játéknál tudok ennyire kiemelni. Igenis meg lehet ijedni egy hatalmas ágzengéstől, vagy amikor épp a hátunk mögül hallunk medvedörmögést,

Ritka, hogy egy vadászjáték jól sikerüljön, a theHunter legújabb része azonban egy kiforrott, igényes program, amit ajánlunk a műfaj rajongóinak.

de ugyanakkor a kikapcsolódás és a béke színtere is lehet a szürke hétköznapokban a virtuális erdőjárás. A térkép minden kis szeglete él, szinte minden faág és talaj máshogyan viselkedik a lépteink hatására. Mindenféle iránytű-indikátor megjelenése nélkül el tudjuk dönteni, hogy éppen mennyire és merről fúj a szél, a letaposott növényzet pedig egyértelműen árulkodik arról, hogy merre kell keresnünk a követett állatot. Ha megtaláljuk a térkép azon pontjait, ahol inni, pihenni illetve táplálkozni szoktak, akkor már csak egy farakással jelölt helyet kell keresnünk vadászlesünk felépítésének céljából. Bennük türelmesen és rejtve

tudunk várakozni egy-egy szép példány felbukkanására. Költségük körülbelül 1500 és 2000 kredit között mozog, ez egy igen hamar összekaparható összeg. A borsosabb árú új fegyverek (összesen 14 darab) négy kategóriában érhetőek el. Puskák, sörétes fegyverek, maroklőfegyverek és csigás íjak. Azon kívül, hogy drágák, még szinthez is van kötve a használatuk, így biztosan nem fog nyeretlen kétévesek kezébe kerülni egyik sem. Egyéb eszközök terén természetesen vannak csalik, különböző hívósípok, fejlettebb távcsövek és ruházat is. Többjátékos módban 7 barátunkkal együtt vághatunk neki a kalandozásnak, ehhez pedig beállíthatóak kihívások, hogy ne legyen céltalan az összejövetel. Ez vonatkozhat például az elejtett állatok számára, súlyára, fajtájára, de akár még abból is csinálhatunk versenyt, hogy ki milyen messziről tud érvényes találatot bevinni.

A VADÁSZAT ÁRNYOLDALAI

A kezdeti megakadások és furcsa hibák persze manapság nem sok címet kerülnek el, így a Call of the Wild is beállt a sorba. Minden pozitívuma ellenére akad olyan kényelmetlenség, amit lehetetlen idegesség nélkül kezelni. Példának okáért itt van az, hogy egyszerűen nem szerepel egy vissza a főmenübe opció a lehetőségek között, csak azonnali asztalra való kilépés. Ha egy konzolokra tervezett programról lenne szó, akkor még nem is lepne meg ennyire, de konzolokra való kiadásról még nem érkezett információ. Megmagyarázhatatlanul visszaesik az fps-szintem is, ha megnézem a nyomkövető berendezést, vagy kilépek a térképből. Jelenleg erre az az orvosság, hogy előveszem, majd megint elteszem a mobileszközt. Játékmeghívó elfogadása után az első napokban egyszerűen kifagyott a meghívott személy játéka. Pánikra azonban szerintem semmi ok, mivel ezekre a fejlesztőcsapat igen gyorsan reagál, mivel hivatalos fórumként használják a játékuk steames közösségközpontját, és hamar kiadják az apró javításokat az égetőbb bajokra. Mindezek sem tántorítanak el attól, hogy egy olyan játékot, amelyben ártatlan állatokat ölnek, egyszerűen csodálatosnak nevezzek.

Azt beszélik, Chocho ebben az erdőben tölti az idejét két leadás között. Jobb, ha fegyverrel megyünk be, nekünk is támadhat!

MINDEN NAP HÁBORÚ

FOR HONOR™

A várfal tövében ezúttal nem találni sem lőfegyvert, sem varázslókat, sem pedig sárkányokat. Ami van, az a puszta, mezítelen acél, az akarat és bátorság, na meg a vér fémes íze a szádban, miközben csak egy rossz lépésen múlik, hogy élettelen tested a porba hulljon. Vagy akár darabokban repkedjen mindenfele, ha ellenfeleid úgy akarják.

[ÍRTA BÖJTI]

Amióta a 2015-ös E3 során lerántották a leplet a Ubisoft új multiplayer üdvöskéjéről, a For Honorről, tűkön ülve vártam a megjelenést. Nagyon tetszett a középkori miliő, a három frakció, amiknek kasztjai minden harctechnikai elemet felmutattak a bemutatók során. Sőt még az alfa és béta teszteknél is megmaradt a lelkesedés, ami Anyucira is teljesen átragadt, hogy így kettesben daraboljunk és harcoljunk egymásnak vállvetve, sok esetben együtt nyerve meg egy-egy izgalmas küzdelmet. Kicsit ugyan tartottam attól, mennyire marad majd hosszú távon élvezetes a sokak szerint csak a Mount & Blade és a Chivalry szerelemgyermekének nevezett alkotás, azért bíztam a Ubisoft tapasztalatában. Főleg, hogy a szintén a francia cégnél lévő R6 Siege is sikeres lett, sőt az esportos térfoglalás mellett már a második évadnak futottak neki a rajongók. Mindenesetre a For Honor közelharci rendszert előnyben részesítő, autentikus kaszabolása több szempontból is ígéretesnek bizonyult, hittem és bíztam a sikerében már csak a témája miatt is. Egyedüli kérdésként az pattogott az agyamban, hogy vajon mennyi idő után fárad ki a szisztéma, már ha egyáltalán kifárad. Nos, a helyzet az, hogy egy héttel a megjelenés után töröltem a programot, de ennek okait a cikk későbbi szegmenseiben olvashatjátok el.

Alig vártuk, hogy részei legyünk ennek a becsületbeli ügynek, de a helyzet úgy hozta, hogy inkább maradunk becstelenek.

BÁRÁNYOK ÉS FARKASOK

Kezdjük a kampánnyal, avagy a sztorival, merthogy bizony az is van. Bár ezt a szegmenset már az első beharangozás után megemlítették a fejlesztők, mint lehetséges tartalom, akkor még nem lehetett róla többet megtudni. Bevallom, nehezen is képzeltem el az alfa és béta után, mert ez a mód a fejemben egy betanító szakaszként funkcionált, aminél területet foglal az ember, botokat küld a másvilágra, így felkészülve az online megmérettetés minden lehetőségére, megtanulva a harcrendszer összes csínját-bínját. Ugye egy külső nézetes programról van szó, ami a megszokott módszertől eltérően nem a közelmúltba, jelenbe, netán a jövőbe, vagy egy alternatív (fantasy jellegű) világba helyezi a játékosokat, hanem a középkorba. Legalábbis egy olyan középkorba, amelyben éppen szörnyű kataklizma sújtja az élőket, ezért a különböző világrészek legnagyobb harcosai új életteret keresnek maguknak. Ennek okán

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció

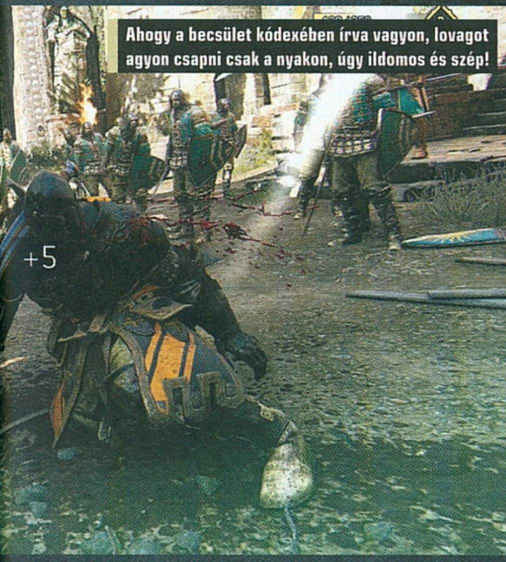
INFO

MEGJELENÉS
2017.02.14.

ÁR
18 500 Ft

GÉPIGÉNY

Core i3-550/Phenom II X4 955 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 6970 VGA, 40 GB hely.



Ahogy a becsület kódexében írva vagyon, lovagot agyon csapni csak a nyakon, úgy illdomos és szép!

találkoznak össze a lovagok, szamurájok és vikingek egyetlen aprócska forrás felett, hogy egyből vérre menő küzdelembe kezdjenek a vízért, a becsületért.

Azért a becsületért, amit pont a legnagyobb hadvezér, Apollyon tesz nevetség tárgyává, egy elkerülendő ragállyá, miközben az éppen békét fontolgató harcosok közé ereszt egy nyílvesszőt. A sötét, karmos, tüskés páncélzatba megbújt nőt személy szerint egy istennőnek gondoltam sokáig, aki a harcot élteti, de a gyenge lábakon álló történet még ezt a felvetést is gyorsan elhességeti. Azt írtam volna, hogy gyenge? Talán még annál is rosszabb, hiszen a három frakció hat-hat pályáján sok minden nem történik azon túl, hogy felvetésemnek megfelelően betanulható minden apróbb mozgás, kombó, extra támadási mód. Csak abban tévedtem, hogy ez a tutorial nem csak úgy lezajlik, hanem jön egy történeti keret, ezen a téren viszont egy lélektelen, üres sztori a játékos jussa. A normál fokozattól magasabb nehézségi szinteken öt-tíz óra alatt teljesíthető kampány végül nem sok katarzist, érdekességet hoz. Bizonyos időközönként Apollyon elregéli, hogy csak azok a farkasok, akik tisztességet, becsületet és bátorságot nélkülözve lemészárolják ellenfeleiket, mindenki más pedig bárány. Ennek a kijelentésnek alapot szolgáltatva a magukat megadó feleket megöli, aki pedig rátámad, azt beveszi csapatába, ezzel állandó utánpótlást szolgáltatva a megállásra képtelen hadigépezetnek.

Aztán persze, ahogyan az sejthető, egy idő után a védelemre felesküdött lovagok némelyike, a hithű, becsületes szamurájok egy csoportja, és a kevesebbet gondolkodó, de azért nem menthetetlen vikingek apró csapata összefog a velejéig romlott hadvezér ellen. És bár azt soha nem tudjuk meg, Apollyont milyen gyermekkori trauma érte, mely erre az útra terelte, senki nem magyarázza el, lényegében miért jó az állandó háború, egyáltalán hogy sikerült összetalálkoznia a három teljesen eltérő kultúrának, a végére csak beigazolódik a gonosz felvetése. Merthogy ilyen az ember, harcra született, másként nem élhet teljes életet, mondá az úrhölgy, és a lezárás már-már intézményesíti a céltalan öldöklést, mikor a legyőzött test fölött a klánok megint egymás torkának ugranának… majd valaki szólhatott, hogy „gyerekek, nem jó az irány, ezt sokan nem nézik majd jó szemmel, ellentmond minden logikának", és végül csak a boldog befejezés jön el. Varázsütésre, ismét komolyabb magyarázat nélkül. Igen, spoileres volt a leírás, csak hogy ne kelljen öt-tíz órát kidobnod az ablakon, a semmiért. Mert a sztori nemcsak nem jó, de felesleges is, noha nem is értem, mi szükség volt rá egy alapvetően online multi esetében.

ÜSD-VÁGD

Az a bizonyos többjátékos mód pedig a kampánnyal szemben még jó is lehetne. Az alapjai legalábbis megadják ennek a lehetőségét. A fegyvert irányba állítva (erre három opció is van) lehet védekezni, támadni, visszatámadni, kisebb és nagyobb ütéssel harcolni, vetődni, lökdösődni vagy kivédhetetlen (csak elugrással elkerülhető) speciális ütéseket bevinni. Van 1v1 párbaj, ennek a két-kétfős változata, 4v4 verzió buffokkal (sebzés, gyorsaság, védelem – csak fel kell kapni az újragenerálódó ikonokat) vagy pontot érő, gép irányította közkatonákkal. Plusz ott a Dominion, ami a fő fogás, ennél pedig a területfoglalás a lényeg, miközben három adott pontért zajlik a csata, amiben rengeteg közkatona hagyja ott a fogát, az eredmény pedig akár az utolsó pillanatban is megfordítható. Külön kiemelném, hogy botok ellen is lefolytatható minden

Ők küzdenek a becsületért

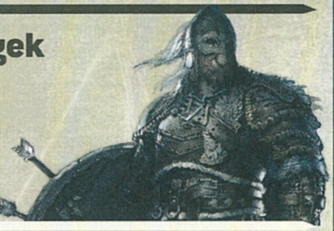
Lovagok

A Warden a tipikus lovag, aki hatalmas kardjával csap rendet az ellenfelek sorai közt. Kiváló társa lehet az asszaszin Peacekeeper, aki rendkívül gyors, ráadásul tőreivel nemcsak pillanatok alatt szurkálja meg ellenfelét, hanem vérzést is okoz neki. A Heavy Conquerort strapabíró pajzsának hála nehéz ledönteni a lábáról, amivel könnyűszerrel védi a legtöbb ütést, buzogánya viszont ugyanilyen egyszerűen töri be a koponyákat. Mégis Lawbringer a legrobosztusabb karakter a csapatban, aki testméretének fölényével, hatalmas fegyverével már csak a látvánnyal is megrémíti ellenfeleit.

Szamurájok

Természetesen, ahogyan az elvárható, ez a frakció az, amelyik leginkább különbözik a másik két csapattól, így mind harci képességeik, mind behívható extráik különlegessé teszik őket. Kensei és a jobban páncélozott Orochi a katana nyelvét beszéli. Mindketten villámgyors vágásokkal, kivédhetetlennek tűnő mozdulatokkal mészárolják le ellenlábasaikat, miközben Nobushi akár nagyobb távolságból is képes végezni az áldozataival. Shugoki viszont maga a nyers erő, akit nem lehet kibillenteni az egyensúlyából, ha pedig méretes fegyverével eltalál, esélyesen nem kelsz fel többé.

Vikingek



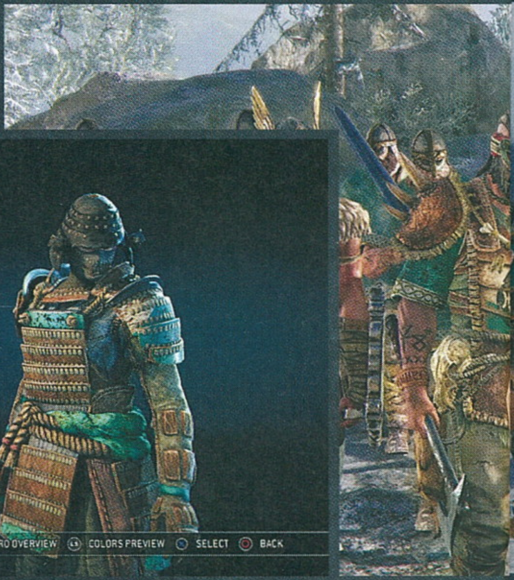
Raider a lovagok Wardenjéhez hasonlatos minden szempontból, ám kard helyett egy hatalmas, kétkezes baltával darabolja fel ellenlábasait, könnyű páncélzata miatt viszont egészen könnyen sérül. Warlord a pajzzsal védekező Conqueror, a két szekercét szorongató Berserker pedig Peacekeeper északi megfelelője, így komoly párhuzamot vonva a két frakció között. Valkyrie azonban kifejezetten egyedi kasztot képvisel, mivel egyszerű lándzsájával gyors és halálos szúrásokkal vérezteti ki mindazokat, akik nem Odinért és az ő céljaiért harcolnak.

felemlegetett küzdelem, tehát nem muszáj emberekkel csatázni, ámbár fontos infó lehet, hogy a gépi ellenfelek meglehetősen keményen űzik az ipart, nehezebb fokozaton pedig olyan elszántan küzdenek, ahogy a Siege terroristái.

Nehézség ide, kihívás oda, a játék alapjai jók. Sőt nekem még azzal sincs bajom, ha valami nem könnyű, legalább van miért küzdeni. Éppen ezért izgalmas móka megnyitni a játékbeli pénzből vásárolható kasztokat, ugyanígy ládákat megvásárolva fejleszteni a felszerelést (külön minden összetevőt, a fegyver markolatát, a vállpáncélt, a sisakot, színnel, dombornyomással, mintákkal…), majd elérni az első és a sokadik presztízs szintet, mikor már nemcsak sima alapanyagok hullanak, hanem a különböző színezetű ritkább társaik is. Jópofa a bevethető extrák felhozatala is, így lehet regenerálódni a harc közben feltöltődő slotokkal, de ott az íjászok és a katapult behívása, a bomba eldobása, a csapat motiválása. Sőt minden karakter egyéni képességekkel is rendelkezik. Így miközben vérzést is okozhatnak néhány csapással, van olyan, hogy az elesett harcos felrobban, ezzel akár négy ellenfelet is magával rángatva a kínszenvedéssel teli purgatóriumba. Éppen emiatt, a kiismerhetetlen, megtippelhetetlen következő pillanat miatt tud hatalmas élménnyé válni a For Honor, ami gyönyörű helyszíneken (vár, citadella, erőd – erdővel, gejzírekkel, lávafolyammal, égő faluval) kínál élvezetes csatákat. Vagyis inkább csak ennek a lehetőségét kínálja, mert az esetek hetven százalékában mindent tönkretesz a technika, vagy éppen a még kiszámíthatatlanabb emberi tényező.

A TECHNIKA ÖRDÖGE...

Már a rendkívül hosszú töltések is kiakasztóak, de a legalapvetőbb probléma, hogy egész egyszerűen nincsenek dedikált szerverek, a P2P szisztéma (tehát a gépek közti közvetlen kommunikáció) pedig pont azt szüli, amire elsőre gondol az ember. Tehát minden második meccs megszakad, mert a vesztes oldalról két ember is kilép, de nem ritka az sem, hogy már a Victory felirat tűnik fel a képernyőn, amit a rage quittelő delikvensek tesznek tönkre, persze úgy, hogy ilyenkor az akár 10-20 percet is igénylő csatát (kereséssel, betöltéssel) a rendszer meg nem történtté nyilvánítja. Se jutalom, se tapasztalat nem üti az ember markát, csak a keserű szájíz, ami minduntalan erősödik, akárhányszor hasonló eset történik. Márpedig sokszor előfordul, a For Honor egy héttel a start után folyamatosan ezeket a hibákat mutatja, sőt még érdekesebbeket is. Nem egyszer volt, hogy a menüképernyőn bizonyos szövegek az angol helyett más nyelvre váltottak (az egyik sor spanyol, a másik meg német lett), sőt a botokkal helyettesítés sem működik tökéletesen. Harc közben ugyanis, ha kilép valaki, a meccs pedig nem omlik össze emiatt, bot viszi a hiányzó karakter szerepét. Nos, ez olyan szempontból lehet probléma, hogy személy szerint például belefutottam abba, hogy elvertem a gépi ellenfelet, már csak egy ütés hiányzott, mikor hirtelen eltűnt előlem, 3 másodperc múlva pedig megjelent a helyén egy táposabb emberi karakter, persze teljes életerővel, és természetesen rövid úton elpáholt, mert már nekem is le volt csökkenve a csíkom. Arról már nem is beszélve, hogy a balansz, mint olyan, nem létező fogalom a játékban – szinte minden alkalommal 1-2 presztízses embereket rak be ellenfélnek olyanokkal szemben, akik még láthatóan csak elindították a programot. Ezeket a hibákat persze mind meg lehetett volna oldani, ha a Ubisoft kicsit több energiát öl a kivitelezésbe a vásárolható bizbaszok beépítése helyett, meg ha a fejlesztőknek az eszébe jut, hogy ez egy online játék – mert ugye a franciák olyat még soha nem készítettek.



Igen, a becsületesség is a pénztárca rabja lett, avagy mikrotranzakciók fejében mindent megad a For Honor.

Még mielőtt megkérdeznétek: igen, kontrollerrel játszottunk, de hát ehhez az iránytáshoz az dukál. Persze megy egérrel is.

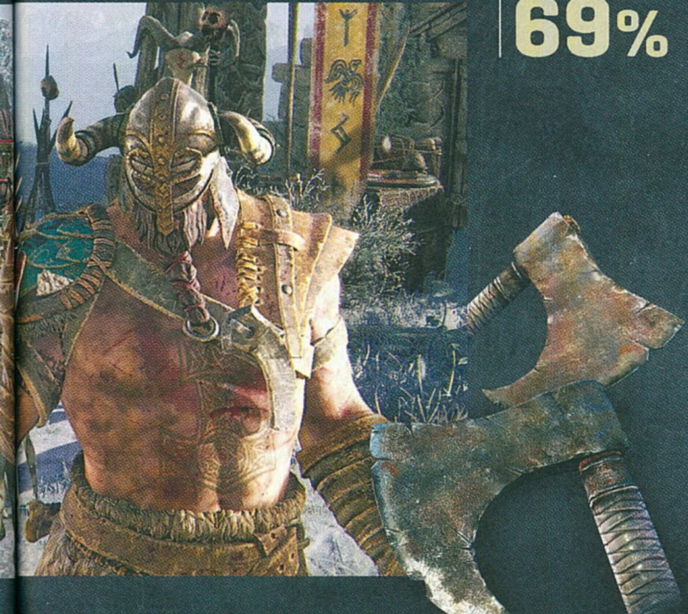
LEHETŐLEG BARÁTOKKAL

Felesleges külön tippeket és trükköket szolgáltatni, mivel minden kaszt esetében rajtad áll, annak melyik erősségét alkalmazod, a harcrendszer pedig ehhez teljes szabadságot ad, így összesen egyetlen tanácsot tudok adni. Mégpedig azt, hogy lehetőleg ismerősök oldalán és ismerősök vagy botok ellen harcolj, így megkíméled magad egy sor felesleges idegeskedéstől, amit a nemtörődöm társak (hiába élesztenéd őket, újraszületnek; nem húznak fel a földről, vagy nem segítenek a harcban, és a többi) és a cikkben említett hozzáállású ellenfelek okoznak. Persze be lehet menni az arctalan darálóba is, de esélyes, hogy ott még a meccs végéig sem jutsz el egy kilépő miatt.

...ÉS AZ EMBERÉ

De ha a tízből csak négy-öt végigjátszható meccs nem venné az átlag felhasználók kedvét, akkor ott az emberi oldal, vagyis inkább az embertelenségé, amire remekül épít a cég. A vállalatnál mintha csak kísérleteket végeznének a tömegek viselkedésének sötétebb oldaláról, úgy dobják piacra ezen irányultságú termékeiket. Ott a Division, ami az elhagyatott zónákban két kiegészítőn ugrasztotta össze az ügynököket, akik ráadásul sok esetben csalással célozták meg az ötpercnyi hírnevet. Ám ez még mindig egy káosztól sújtotta nagyváros volt, ahol a béke és a rend tovaszállt, nem pedig a For Honor, aminek csak a címében találjuk meg a becsületet. Már maga a kampány is egy rossz karikatúra ezzel kapcsolatban, Apollyon pedig úgy tűnik, sikeresen vetette el a magot a lelkekben.

Merthogy mi történt néhány nappal a startot követően? Mintha mindenki megőrült volna a szerteágazó, személyre szabható, egyfajta kő-papír-olló jelleggel bíró harcrendszer miatt, és ennek köszönhetően arra utaznának, hogy minél kevesebbet kelljen ténylegesen harcolni. A becsületkódexen nevelkedett szamurájok elrohangálnak az



ÉRTÉKELÉS

A középkor fantasztikus ígérete a kor kedvelőinek, a becsületes harcoknak, egy emlékezetes élménynek.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Nagyszerűen néz ki, nagyon hangulatos tud lenni, jó csapattársakkal és hasonló ellenfelekkel működik.

KONTRA

Egyébként drágán mért káosz borzalmas technikai háttérrel és legalja hozzáállású, a mindig könnyebb utat kereső játékosokkal.

69%

Bugyuta sztori, kiegyensúlyozatlan harcrendszer, mindez szép grafikával és kellemes tartalommal. Ennyi lett a For Honorból...

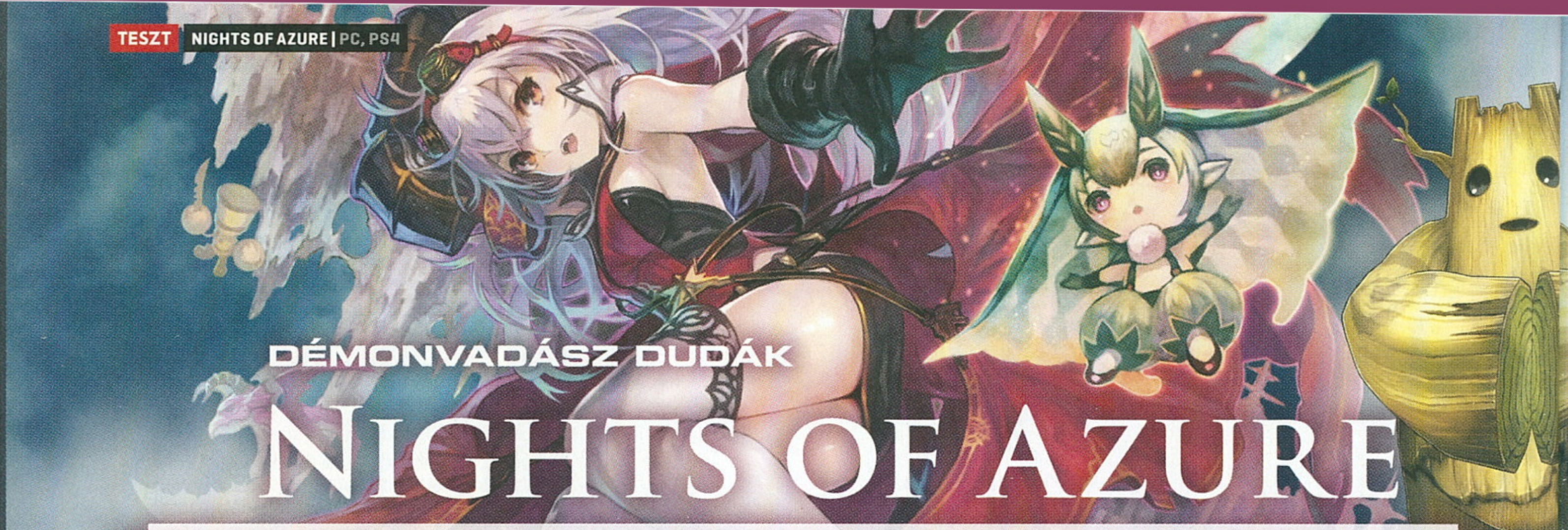
1v1 elleni harcok elől, hogy akkor csapják hátba az ellent, mikor az éppen már mással harcol. A hithű lovagok és bátor vikingek összefogva veszik be a pálya azon pontját, ahol három oldalon is lelökhetőek az ellenfelek egy szakadékba, majd meg sem próbálják a fegyverekkel eldönteni az összecsapás végkimenetelét, hanem egyből lehajítják azokat, akik arra járnak, és későn védekeznek. Ezeket a helyzeteket meg nem mindig lehet túlélni, sokszor a szerencsén is múlik azok sorsa, akik esetleg tisztességes harcokban érvényesülnének. Nem beszélve arról, hogy miközben mi például a 2v2 során is megvártuk, míg a másik páros végez, hogy max. utána mérettessük meg magunkat a győztessel, addig sokan erre nem is gondolnak. A hab a tortán, a végső lökés az volt, mikor egy pályán négy ellenfél vett körbe négy oldalról, és így csapkodtak megállás nélkül. Nem mondom, sok kellemetlen helyzetből sikerült szabadulnom a játék alatt, nem volt ritka a 14/3-as arányom sem, de van az a pont, ahol tudod: nem nyerhetsz. A védekezésnek és az abból összehozható kitörésnek hála egy teljes percig bírtam a rohamot (ilyenkor derül ki, mennyire relatív a hosszú idő fogalma), háromszor váltottam így Revenge módba (ez a szabadulás), de nagyjából sejtheted, mire jutottam négy ellenféllel szemben. És nem, egy perc alatt senkinek nem jutott eszébe az, hogy „basszus, hárman már ütik, ha már becsület, én odébb állok", még véletlenül sem, sőt vélhetőleg büszkék is voltak magukra, hogy sikerült másfél perc után legyőzniük, tulajdonképpen szimplán kivégezniük.

HORDÁK FÖLDJE

Majdhogynem ennyi maradt végül a középkor becsületbeli ügyéből, a tisztességes harcokból. Össze-összeomló senkiföldje, amit elvek nélküli hordák uralnak, mert ugye megvették a programot, ha pedig költöttek rá, meg a drágán mért festésekre, akkor ugyan miért kellene harcolniuk, ha azt mellőzve is nyerhetnek, a fejlesztők pedig semmilyen módon nem szankcionálják a tisztességtelen játszmákat. A kísérlet sikeres volt, aki pedig kicsit is kihasználná a játék valódi lehetőségeit, az messze menekül, olyan cím után néz, ami szintén ebben a közegben kínál képességalapú harcokat.

Pedig az összetevők tényleg jók, a fejlesztés is jópofa, ahogy a harc is működik a látványos kivégzésekkel, és bár a tíz elérhető terep (napszakok és az időjárás változásával) nem kifejezetten emlékezetes, mégis gyönyörűen fest, szinte életre kelti a régen elfeledett kor igazi szépségét. Persze emellé is jut némi negatívum, ami viszont megint a Ubisoft sara: a Siege ugye 40 euró volt, míg a Season Pass 30 – nos, a For Honor 60 euró, közel húszezer forint, a bérlet pedig 40 euró, több mint tizenkétezer forint. Mindezt úgy sikerült összehozni, hogy a játék inkább free to playnek tűnik, pláne a millió és egy vásárolható kiegészítővel. Ruhapakkok méregdrágán (nagyjából 10 000 forint/csomag – négy darab öltözettel!), ingame pénz méregdrágán. Persze mindenért megküzdhetünk, egy év után pedig talán sikerül is megvenni az új karaktereket, már ha a sok összeomlás miatt nem az egyik vár tömlöcében fogunk aprópénzt kéregetni az ellenfeleiket szakadékba lökdöső „lovagoktól".

Szóval a For Honor lehetett volna jó, látszódik, hogy az alkotók rendelkeztek remek ötletekkel (persze sok hibát még javíthatnak is). De a végeredmény végül egy rengeteg problémával küzdő, az emberi tényező által is bőven lerontott félresikerült valami, ami ingyenesen még talán sikeres lehetne, de így, ebben a formában nem sok érv szól mellette. Méregdrága, átgondolatlan, kiegyensúlyozatlan, jelenleg nincs benne elég tartalom ahhoz, hogy hónapok múlva is lekösse az embert, amiért nagyon nagy kár, ennél sokkal többet érdemelt volna a téma.



DÉMONVADÁSZ DUDÁK

NIGHTS OF AZURE

[ÍRTA SIKLARA] EGY REJTÉLYES SZIGET, KÉT KEBELBARÁTNŐ, NÉGY ORBITÁLIS MÉRETŰ DUDA, ÉS MEGSZÁMLÁLHATATLAN MENNYISÉGŰ DÉMON: EZ A NIGHTS OF AZURE SZÁMOKBAN, AMELY ISMERETLENSÉGE OKÁN AZ ÚJDONSÁG EREJÉVEL HATOTT, ÁM A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEKET NEM SIKERÜLT BEVÁLTANIA.

A Fatal Frame-sorozat hatalmas rajongójaként meglepett, amikor alkotója, Kikucsi Keiszuke nevét láttam producerként feltüntetve egy ennyire más jellegű játék mellett, hiszen az Atelier-sorozatról ismert Gust Japánban tavalyelőtt, nálunk tavaly megjelent Nights of Azure című JRPG-je legfeljebb a kék pillangók alkalmazásában hasonlít a szellemfotózós horror sorozatra. A Nights of the Azure a tavalyi PS4-es kiadás után most PC-re is az eredeti japán szinkronnal érkezett, de ez cseppet sem zavaró, hiszen Japániában jól tudják, hogy a hullámzó cicik univerzális nyelvét a tengerentúlon is értik, meg persze azért az angol feliratok is segítenek valamicskét. A portolás minősége annál idegesítőbb, de a technikai részletek előtt merüljünk el a kék démonvérben.

MELLETTED VAGYOK A VÉGSŐKIG

A történetnek két (de ha anatómiailag pontosak akarunk lenni, akkor inkább négy) főszereplője van: Lilysse egy papnő, az őt védelmező Arnice egy démonvadász lovag, közös feladatuk pedig a térképeken nem szereplő Ruswal szigetének megtisztítása az éj leple alatt embereket elragadó démonoktól. A 19. századi viktoriánus környezet annak köszönheti barátságtalan jellegét, hogy amikor a múltban az emberiség legyőzte a világot sötétségbe borító és roppant eredeti nevű NightLordot, az esőként aláhulló démonvére szörnyeteggé változtatott mindenkit, akire jutott belőle. A pápai Curia által indított keresztes hadjárat lovagját, Arnice-t irányítjuk, akiről kiderül, hogy nem tekintélyes mellmérete az egyetlen hasonlósága Lilyssével, hanem

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
PC-re 2017. február 7-én, konzolra tavaly jelent meg.

ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 9200 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2.6GHz CPU, 4 GB RAM, DX 11 VGA, 6 GB HDD.

„Igen, Doktor Mell Bevág szerint ez az implantátum teljesen veszélytelen, és ami a legjobb, hogy idővel még nőni is fog."

részben a múltjuk is egyezik. A régebben nagyon közel álló lánykák rövid időn belül ismét nagyon, de tényleg NAGYON jó barátnők lesznek, ám bármennyire is nevetséges ek az ezt alátámasztó nyálas jelenetek, még így is egy jobb szerelmi történet bontakozik ki, mint az Alkonyat-filmekben. Akár érdekesen is alakulhatna a tragikusra forduló cselekmény, ha nem lenne teljesen identitászavaros és húzná keresztül úton-útfélen a saját számításait erőltetetten vicces jelenetekkel. Megtudjuk, hogy az emberiségnek annyi, hacsak az Első Szent erejével rendelkező Lilyssét fel nem áldozza az amúgy féldémon barátnője egy oltáron, de valaki kétpercenként bénázik egy sort, vagy csipog valami blődséget, hogy nehogy letargiába zuhanjunk. Ezt a sok marhaságot sem magamtól találtam ki, hanem a folyamatosan magyarázatokban beszélő szereplők párbeszédeiből. Megjelent az égen a Milada? Úgy érted, a másik hold, ami a démonkirály közelgő eljövetelét és az örök éjszaka beköszöntét hirdeti? Te jóságos ég! A végletekig kiszámítható, untig ismert sablonokkal megtöltött közhelyes történetet lehetetlen komolyan venni, de legalább van benne sok átvezető, amik nagy didiket tartalmaznak.

SZOLGOK ÉS FÉTISEK

Nem elírás: gondoltam, ha a Gustnak szabad elképesztő kreativitásról tanúbizonyságot téve az angol servant szó nyomán Servannak elneveznie a harcban megidézhető és oldalunkon küzdő démonokat, akkor magyarul nyugodtan hívhatom őket Szolgnak. De bárhogy is hivatkozunk rájuk, ezeknek a kis bestiáknak a használatára épül a harcrendszer. Alapból néggyel indulunk, és bármikor bármelyiket előhívhatjuk, hogy tőlünk függetlenül tegyék a dolgukat, de egyszerűbb utasításokat is adhatunk nekik, vagy a szupertámadásuk

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉGY ALAPOS!

A helyszínek bejárására ugyan csak negyedórád van, viszont ez rendszerint bőven elégnek bizonyul, ezért nyugodtan igyekezz felfedezni a mellékfolyosókat, és összeszedni az akadályok vagy mobok mögé rejtett kincseket. Ha mégis fogytán az időd, a legtöbb pályán van a hotelbe visszavezető mágikus ajtó, ami checkpointként is alkalmazható, és később onnan újrakezdve ismét negyedóra áll rendelkezésedre.

FEJLŐDJ!

Ne feledd, hogy a Servanokkal ellentétben Arnice nem magától lép szintet, hanem ezt úgy teheted meg, ha a hotel liftjébe beszállva felkeresed Jorth oltárát, ahol végrehajtod a Dresden nevű rituálét, majd ennek során felajánlod az összegyűjtött démonvért a démonkardnak. A szintlépés növeli Arnice alaptulajdonságait, új fegyvereket és képességeket nyit meg, de minden alkalommal egyre több vért igényel.

HASZNÁLJ TÁRGYAKAT!

Árusoktól, vagy a harcok során ládákból, illetve legyőzött ellenfelektől rengeteg tárgyat szedhetsz össze, amelyeket aztán bizonyos tulajdonságo(ka)t növelő kiegészítőként Arnice-ra és a Servanokra aggathatsz. A démonárusoknál pénz helyett vérért cserébe ritka és más kereskedőknél nem kapható tárgyakat vásárolhatsz, amelyeket Servanjaid tulajdonságainak végleges megerősítésére használhatsz fel.

elsütésére szólíthatjuk fel őket. Idővel fétisek segítségével bővíthetjük a létszámukat, vagy a már meglévők tulajdonságait turbózhatjuk fel véglegesen, ha a szintlépésüket nem találnánk elég hatékonynak. A gyenge és erős támadást kombókkal dobhatjuk fel, az átváltozás lehetőségével kecsegtető Arnice fejlesztése pedig még ennél is sokkal izgalmasabb. Egy bizarr álom keretében véráldozatot mutat be a Jorth nevű bazi démonkardnak, majd szintlépést követően annak őrzőjével csevegészik.

Fontos megjegyezni, hogy mindezt egy félig széttépett bikiniben teszi, mert csak, a kard őrzője pedig gyakorlatilag Lilysse egy lenge szatén hálóingben, akire hősünk elmésen megjegyzi, hogy mintha már látta volna valahol. Az álomba a bázisul szolgáló titokzatos hotel liftjén keresztül juthatunk el, de ugyanitt vehetünk fel nappali és éjjeli küldetéseket a recepciós Simontól, vagy vásárolhatunk képességnövelő cuccokat, és feszenghetünk végig kínos beszélgetéseket társainkkal. Ha olyan eposzi hosszúságú, mint a teljes odaadásunkat és minden szabadidőnket igénylő komolyabb JRPG-k, ugyanakkor tökéletesen középszerű mindenben, amit poénokkal és fanservice-szel igyekszik feledtetni. Japánban amúgy is Dunát lehet rekeszteni a „gyűjtögethető szörnyekkel harcolok" típusú játékokkal,

CSÚCSRA JÁRATOTT SZEXIZMUS, GYENGE PC-S ÁTIRAT. HA A JRPG-K JAVÁT KERESED, JOBB, HA TOVÁBB ÁLLSZ.

így sem tudnánk mit kezdeni magunkkal, a hotel alatt egy aréna is helyet kapott, ahol további jutalommal kecsegtető kihívásokat teljesíthetünk. Ruswal utcáiról a történet fő küldetései során olyan fokozatosan megnyíló helyszíneket járhatunk be, mint egy könyvtár, pályaudvar, füvészkert, vagy vidámpark, de sajnos a legtöbbről ordít a PS Vita-játékok öröksége, mert a negyedórás limittel kipucolható szögletes pályák hatalmas, ám vizuálisan ingerszegény terein láthatatlan falakba ütközünk, és az ellenfelek is mindig ugyanott jelennek meg. A harc egyszerű és egész élvezetes, de nagyon hamar unalmassá válik, pláne hogy a sima ellenfelek legyőzése gyerekjáték, míg némelyik főgonosz vérpisilősen nehéz.

MELLBEDOBÁSSAL A KÖZÉPMEZŐNYBEN

Ha esetleg a jelen ci(ci)kkből eddig nem derült volna ki, a Nights of Azure-ban bőven van tartalom, még ha a cirka 20 órájával nem is és hiába volt meg a Nights of Azure-nak az a helyzeti előnye, hogy a tengerentúli piacon ebből közel sincs annyi, ráadásul nem valami obskurus sorozat tizensokadik véletlenszerűen nyugatra kallódott része, hanem egy új cím, nem tudott élni vele.

Ami a PC-s portot illeti, a játékkal kapcsolatos első élményem, hogy nem tudtam teljesíteni a tanítószakasz első feladatát, amíg le nem esett, hogy rossz gombokat nyomok, mert félrevezetően érzékelte ugyan az Xbox One kontrolleremet, a gombjait azonban nekem kellett helyesen beállítanom. Azon meg sem lepődtem, hogy a kilépés erre szolgáló menüpont híján csak az Alt+F4 trükkel lehetséges, de az legalább hibátlanul működik, meg szerencsére Alt-Tabolni is kiválóan lehet, ha már nagyon unod a darálást, és inkább ránéznél a Twitteredre. Windows 7-en váratlan fagyásokra is lehet számítani, és a játék az Intel Core i7-es procikat sem szereti, amit indokolatlan belassulásokkal jelez. A vizuális körítéssel alapvetően nincs gond, legfeljebb a már említett sivár terek szúrnak szemet, meg a gyorsan megunható város, amit mindig csak éjszaka látunk, és persze nem árt az anime stílusú karakterdizájnra való fogékonyság sem. Akinek hozzám hasonlóan volt animés korszak az életében, az rekordidő alatt zsibbad le tőlük, mert mindegyikük egy-egy ordas sztereotípiát testesít meg, élen a főszereplő, öltözködésében combfixet nyakkendővel kombináló démoni dominával és az ő legkeblesebb cicimborájával. Lilysse ugráló lufimelleit szexuális beállítottságtól függetlenül lehetetlen nem minden adandó alkalommal megbámulni, és imádtam, hogy az ő esetében képtelenek voltak kihagyni az olyan kötelező ziccereket, mint a szobalány ruha, a cicanyávogás vagy a teljes életképtelenség.

Fene a Gust gusztusát, mert ha csak feleannyi időt fordítottak volna a játékuk eredeti ötletekkel és némi változatossággal megtöltésével, mint a karaktermodellek mellméretét állítgató csúszka húzkodásával, akkor a Nights of Azure talán nem lenne ennyire fájdalmasan semmilyen. Rossznak nem rossz, de tényleg csak a műfaj elvetemült rajongóinak ajánlott, ha kifogytak minden másból. G

ÉRTÉKELÉS

Ha falod a JRPG-ket, alighanem jól elleszel vele, mert ordító hibája nincs, csak éppen rém középszerű, és hasonlóból akad jobb is.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

Kellemes látvány és hangulatos helyszínek, tartalomban, dús keblekben és hajkoronákban sincs hiány, a harc és a fejlődés egész szórakoztató.

KONTRA

A főszereplők tekintélyes domborulatait leszámítva nincs benne semmi kiemelkedő, gyenge PC-s portolás.

65%

FIGYELJ A CSAPATRA!

Egyszerre több, négy Servanból álló csapatot is magaddal vihetsz a csatatérre, és szükség esetén váltogathatsz közöttük, de nem árt, ha az egy csoportba rendezett lények képességei jól kiegészítik egymást. Ne feledkezz el a szinten tartásukról sem: tárgyakkal növelheted az erejüket, szintlépéskor pedig választhatsz az alaptulajdonság fejlesztése, az új képesség tanulása, vagy egy már meglévő erősítése között.

HA MEGSZÁLL AZ ÖRDÖG

Ha sikeres támadásokkal feltöltöd a féldémon Arnice átváltozás-mérőjét (bal alsó sarok), akkor rövid időre egy erősebb alakot ölthetsz, és nemcsak saját, hanem Servanjaid támadási értéke is megnő. Hogy a négy lehetséges alak (démon, fantom, nyúl, páncél) melyikét öltöd fel, az a csapatod összetételéből származó és a Servanok portréja alatt színekkel jelölt ún. transformation factor alapján dől el.

A RÉSZVÉTEL A FONTOS

A harcba vitt Servanok közül mind kap tapasztalati pontot, de csak az kapja meg a 100%-ot, amelyiket megidézted, míg a többieknek csupán 20% jut, vagyis minél többet használod őket, annál gyorsabban fejlődnek. A négyes csoportban első helyre tett vezér Servan átváltozási faktora duplán számít, így ha ide egy kék típusba tartozó, kimaxolt faktorú lényt teszel, Arnice átváltozáskor fantom alakot ölt.

NE LAZSÁLJ!

Nappali és éjszakai küldetéseket is elvállalhatsz, előbbiekért jutalom képességpontokért, míg utóbbiakat pénzért és tárgyakért. A három csoportba eső (szörnyvadászat, keresés, nyomozás) éjszakai küldetéseket Simonnál veheted fel, a nappali küldetések pedig egy menüből kiválasztva automatikusan lezajlanak. Eleinte mindkettőből csak egyszerre egyet fogadhatsz el, de a jutalmakért érdemes csinálni őket.

VÉRFÜRDŐ ÚJ KÖNTÖSBEN

Berserk and the Band of the Hawk

[ÍRTA BÖJTI] **Újabb közismert franchise videojátékos feldolgozása a Koei Tecmo égisze alatt, újabb végtelen háború. Musou a gyermek hivatalos megnevezése, tehát ha a percenként 2000 kardélre hányt ellenfél nincs hatással a libidódra, kifejezetten rossz helyen kopogtatsz.**

A japán Omega Force először a saját gyártmányú Dynasty Warriors-sorozatban mutatta be hirtelenjében üdítőnek mutatkozó receptjét, majd a csapat egész egyszerűen ráállt a sorozatgyártásra. Noha a széria első darabja még Street Fighter-szerű verekedős programként hódított, a 2000-ben megjelent folytatás új időszámításnak bizonyult a stúdió életében. Tömegével érkező, teljesen egyforma kinézetű és hasonló viselkedésű klónok, 3D-s akció, nyitott pályák – ezek jellemezték az új irányvonalat. Bár a korai hadvezérek és nagy háborúk világa sokakat megnyert magának, láthatóan nem lehetett a végtelenségig nyújtani a rétestésztát, ezért aztán az alkotók… nem új műfajba kezdtek, hanem a régit helyezték mindenféle egyéb körítésbe.

Musou a Zelda fantasztikus univerzumában, musou a Gundam közkedvelt robotjaival, plusz ott a One Piece, a Dragon Quest, Arslan vagy éppen az Attack on Titan, amiről Bullseye a 2016/10-es számunkban írt egy egészen pozitív kritikát. A fejlesztők, megrészegedve a sikertől már tavaly bejelentették a Japánban egyébként 2016 októbere óta elérhető Berserk-feldolgozást, ami a szigetországban még PS3-ra is ki lett adva (érthető módon Európában ezen platformra már senki ne keresse a lemezt).

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Omega Force

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.24.

ÁR
60 euró
(kb. 18 500Ft)

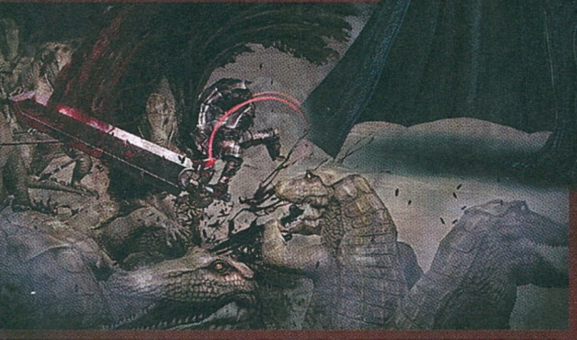
GÉPIGÉNY
Core i7 870 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 20 GB hely.

A középkorban is létezett zsírleszívás, igaz, akkoriban még inkább csak lenyesték a hájat egy hatalmas karddal.

És hogy miért volt telitalálat a gondolat? A közkedvelt manga és anime szinte kiált egy modernebb videojátékos adaptációért, ráadásul témájához is rendkívüli módon illik a kaszabolós, komolyabb értelmet nélkülöző játékmenet.

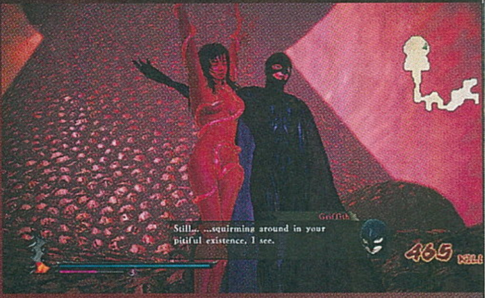
SÓLYMOK BANDÁJA

Az előző számunkban bemutatott Fate/EXTELLA tesztje után már nem áldoznék drága sorokat a musou elnevezésű műfaj ismertetésére (meg ugye a festék sem olcsó, és Chris nyugdíjára is spórolnunk kell), helyette inkább nézzük meg a történetet. Maga a Berserk egy 1989 óta futó manga, ami többek közt anime formájában is felbukkant már, főszereplője pedig Guts, aki hatalmas kardjával pillanatok alatt szabdal fel egész századokat. Mivel a sztori szervesen kapcsolódik a franchise-hoz, ténylegesen a Golden Age Arc és Millennium Empire Arc idővonalakat köti össze, onnan indulva, hogy a termetes hős összetalálkozik a Sólyom Alakulattal, melynek vezére (Griffith) fontos szereplő a történet végéig. Persze itt van Casca, a lojális és gyengédséggel teli lány, vagy éppen Halhatatlan Zodd is, akivel párszor meggyűlik a bajunk. Ahogy pedig halad előre a sztori, úgy válik egyre izgalmasabbá, köszönhetően az ingame átvezetők mellett megjelenő rajzfilmes betéteknek, a felbukkanó szörnyeknek. Árulás, félelem, orgyilkosság, becsvágy, romantika – minden megtalálható a Band of the Hawkban, sőt a steames adatlapon feltüntetett figyelmeztetés sem véletlen, elvégre ezúttal nemcsak úgy repkednek a hullák, hanem bizony vér is tartozik hozzájuk, nem is kevés. És bár ott a „nudity” és „sexual content” címke is, ez persze nem lengedező pélókat és cickókat jelent (Conan, ugyebár), csak egy kevéske, kellően finom erotikát.



„Matyi, mondtam, hogy ne egyél vacsorára annyi babot, mert robbanékony lesz a reggelünk!”

„436 embert öltem meg, és még nem is ebédeltem!"

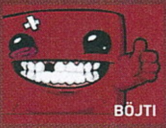


HULLA, HULLA HÁTÁN

Ha egy musout láttál, mindet láttad, tartja az ősi japán közmondás, és ez abszolút igaz is, de a biztonság kedvéért leírom, mire is számíts, ha beruházol a programra. A Berserk, ahogyan az lenni szokott, egy külső nézetes akciójáték, aminél minden pálya egy kisebb-nagyobb térképet takar, ami általában teljesen nyitott. Itt kell a missziónak megfelelően eljutni a helyszín egyik végéből a másikba, leverni a főbb ellenfeleket, kimenteni a foglyokat, továbbá előfordul, hogy adott számú normál harcossal kell végezni. Első körben Guts bőrében vethetsz véget több ezer ember (vagy szörny) életének, de ahogy haladsz előre a sztoriban, úgy nyílnak meg más karakterek is, akiket aztán a kampányban vagy az extra játékmódokban vethetsz be. Persze mindenkinek megvan a sajátossága (Casca például gyengébb, viszont nyilazik, ellenben Zodd brutális erőt képvisel), legtöbbször személy szerint mégis a főszereplőt alkalmaztam. Van normál és erősebb csapás, illetve egyre több a kombó, valamint lehet vetődni, továbbá a megszokott extra képesség is jelen van egy csík formájában, amit ha az első elsütés után a második, függőleges sávban is sikerül telíteni, egy mindent elpusztító támadás a jutalom.

Vannak apró érdekességek is, ilyen az, hogy nemcsak társakkal, de lóháton is el lehet gyepálni a lelkes néptánc-csoportokat – nem vicc, ha éppen egy nagy halom ellenfél között ér a misszió vége, a megmaradt túlélők hanyatt-homlok szaladnának elfele, de mivel fennakadnak minden tereptárgyon, egyfajta mozgó biomasszává állnak össze, ami mintha Michael Flatley és klónjainak csapata volna. Persze van XP, avagy tapasztalati pont és fejlődés, szintlépés, lehet buffokat adó tárgyakat találni (életerő visszatöltése, nagyobb sebzés vagy védekezés), de állandó kiegészítők is hozzárendelhetők az éppen használatos szereplőhöz. Gyűrűk, karperecek és mindenféle egyéb tárgyak várják, hogy bekerüljenek az aktív tárgylistába, ráadásul ezeket a ritkábban kapott összetevőkkel fejleszteni is lehet, hogy a karakterre aggatott kiegészítők még hatásosabbá váljanak.

ÉRTÉKELÉS


BÖJTI

Adok-kapok, több ezer ellenféllel, egy szerethető sorozat világában, rajzfilmes betétekkel, remek hangulattal.

TALÁLÁS: **73%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Még mindig nagyszerűen szórakozhat az ember, miközben komplett seregeket gyepál el, ráadásul a Berserk erre a zsánerre született.

KONTRA
Azért a recept még mindig képes arra, hogy unalmassá váljon, a szaggatásokra nincs mentség, ezen felül iszonyatosan drága.

75%

„SZERELMEM OLYAN VAN, MINT EGY BERZERKER..."

Nincs bajom a sorozattal, sőt... de azt mindenáron le akartam írni, hogy magáról a címről már életem végéig a Shop Stop Olafja fog eszembe jutni, na és persze slágerlistás dala, amit most hang és tűrőképességgel rendelkező nyomdafesték hiányában inkább nem adnék elő. Maga a Band of the Hawk pedig – nos, olyan, amilyen a műfaj. A látvány nem rossz, mindenképpen kellemesebb az összkép, mint a csapat korábbi produkcióinál, bár azt szomorúan teszem hozzá, hogy a hullák még mindig eltűnnek, és még egy jobb gépen is előfordul némi be-belassulás, szaggatás, ami mindenképpen sajnálatos és illúzióromboló. Ezzel együtt, ha valaki nem bírja az echte japán stílust, aminél ugye lányos fiúk és fiús lányok egyaránt megfordulnak, az nem lesz oda a Sólyom Alakulatért, illetve Griffithért, no meg a monotonitást nem annyira bírók is lapozzanak másik teszt irányába. Akik viszont odáig vannak a Berserk-sorozatért, imádják az Omega Force henteldéit, csípik a nagy vérfürdőket, amiknél a „Valhalla!!!" szót üvöltve, hangulatos kórusok kíséretében lehet kétezer ellenfelet kardélre hányni néhány perc alatt, nos, nekik telitalálat lehet az új játék. Szerintem konkrétan a csapat eddigi legjobbja, a megszokottnál kicsit komorabb sztorival, remek rajzfilmes átvezetőkkel, simán 10-20 óra játékidővel alapesetben is, és ehhez még hozzáadódik a két extra játékmód (szabadon bejárhatjuk a küldetéseket, illetve a pokol bugyrait fedezhetjük fel), ami további újdonságokat rejt.

Ha kedved támad egy kis pusztításhoz, akkor mindenképp érdemes kipróbálnod a játékot. De az animét se hagyd ki!

Persze nagy újdonságot és csodát nem szabad várni ettől a zsánertől, a minimális fejlesztgetés pedig így is jó pont. A lovaglás viszont a legtöbb esetben még mindig felesleges, elvégre muszáj állandóan harcolni, azt meg két lábon állva könnyebb megtenni. Ellenben jó lenne végre az alapokat újragondolni a ködé váló holttestekkel, a buta, klónszerű ellenfelekkel, mert ezek most már, így sokadik (nagyjából ötvenedik) alkalommal kicsit fárasztóak. Nem mellesleg az Attack on Titan tesztje óta eltelt időszakban kicsit szigorítottunk az értékelésünkön, ami azt jelenti, hogy az most olyan 70% körül kapna, emiatt pedig értelemszerűen (a Berserk tényleg jobb, még úgy is, hogy bőven lenne min fejleszteni) ne csodálkozz a végeredményen. Ha rajongó vagy, ne is gondolkozz, ha bírod a zsánert, nézz meg pár trailert, ha viszont csak kedved volna némi agyatlan akcióhoz és gombnyomkodáshoz, a Band of the Hawk még mindig jó ötlet lehet, csak nem ezen az áron, ugyanis messzemenőkig túlzásnak érzem a hatvan eurós cédulát, még a rajzfilmes betétek ellenére is.

A KORÁBBI BERSERK-JÁTÉKOK

Noha a manga '89, a tévés anime pedig '97 óta fut, érdekes módon a franchise eddig (a mobilos adaptációkat nem számítva) kevésszer tette tiszteletét a virtuális csatamezőkön. Az első adaptációra egészen 1999-ig kellett várni (Európában 2000-ig), sőt akkor is csak a Dreamcast felhozatalát erősítette az egyébként egészen minőségi, szintén külső nézetes akciójáték, ami rendkívül brutális volt az akkor még javában zajló, a Resident Evil által 1996-ban elindított horrorláznak hála. Személy szerint kifejezetten szerettem a Guts' Rage alcímű programot. A második adaptáció ezek után már kizárólag a szigetországban látott napvilágot, méghozzá PS2-re, ezért személyes tapasztalatok hiányában az internet az egyetlen támpont: szintén kaszabolós, külső nézetes akciójátékról van szó, amit bár szerettek a rajongók, a rossz kamerakezelés (és annak hiánya) képes volt tönkretenni a játékélményt.

REPUBLIC OF GAMERS

PRESENTS

PLAYIT PLUS

FOR THE GAMERS

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR #VR #STANDUP
#RESIDENT EVIL VII #COSPLAY #MODDING
#ETESD A TROLLT #HALO #ESPORT #RETRO
#FOR HONOR #GAMEART #SÖR #KOKTÉLOK

GYŐR **ETO PARK** 2017/03/11 **20:00**

VENDÉG: **DANCSÓ PÉTER**

FELLÉP:
SZOMSZÉDNÉNI PRODUKCIÓS IRODA

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK: WWW.PLAYITPLUS.HU

18 *
www.pegi.info

*A RENDEZVÉNYEN KIÁLLÍTOTT ÉS KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK TÖBBSÉGE PEGI 18-AS BESOROLÁSÚ, EZÉRT A RENDEZVÉNY LÁTOGATÁSA 18 ÉVES KORHATÁRHOZ KÖTÖTT!

Microsoft XBOX ONE ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE CENEGA MediaMarkt LAPTOP SZALON MONSTER ENERGY Frappé

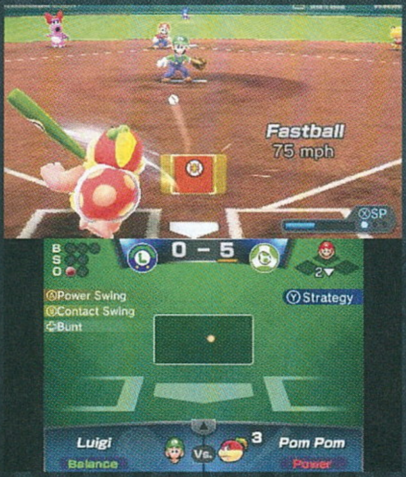
OLIMPIA HELYETT

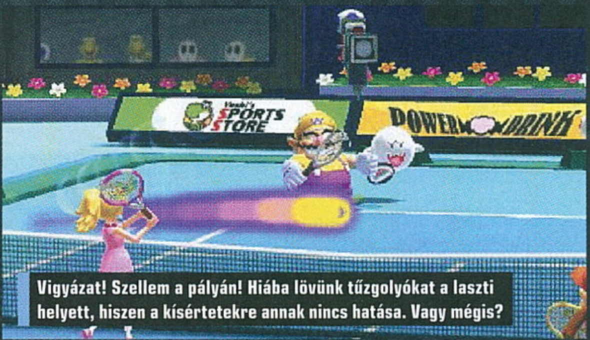
Mario Sports Superstars

[IRTA BATE]

Mario számára nem ismeretlen a sport világa, és a Nintendót preferáló játékosoknak sem lesz meglepő, hogy a 3DS-re készült egy olyan játék, amiben öt különböző sportágban tesztelhetjük a képességeinket, természetesen a híres vízvezeték-szerelő és népes kompániája közreműködésével.

Az elmúlt évtizedekben Mario milliók szívét hódította meg, a Nintendo pedig folyamatosan gondoskodik arról, hogy a piros sapkás vízvezeték-szerelő a lehető legtöbb területen kamatoztassa a népszerűségét. A klasszikus platformer játékok mellett így született meg a szintén nagyot taroló Mario Kart, és a japánok az egyik legnépszerűbb zsánerrel, a sportjátékok műfajával is házasították legkelendőbb portékájukat. Az elmúlt években/évtizedekben elkészült a focis Super Mario Strikes, a Mario Baseball, a Mario Tennis, és nem maradhatott ki a hihetetlenül kreatív nevű Mario Golf sem. A múltban ezek a játékok jobbára külön-külön kerültek a boltokba, most viszont a Nintendo gondolt egy nagyot, és a 3DS-tulajdonosok legnagyobb örömére készített egy remek kis pakkot, amiben az összes eddig felsorolt sport helyet kapott, sőt hogy ne kiálthassunk sima rókabőrt, az egészet megtoldották egy eddig hanyagolt versenyszámmal, a lovaglással.





Vigyázat! Szellem a pályán! Hiába lövünk tűzgolyókat a laszti helyett, hiszen a kísértetekre annak nincs hatása. Vagy mégis?

MINDEN EGY HELYEN

Nagy meglepetésekre persze senki ne számítson, főleg akkor, ha már játszott a fent emlegetett programok valamelyikével, hiszen a Mario Sports Superstars lényegében az említett játékok tökéletesre csiszolt változatát tartalmazza, a 3DS képességeihez igazítva. A fociban 11 fős csapatok küzdenek egymással madártávlatból, a (számomra) kissé frusztráló baseball során egyaránt dobhatjuk a labdákat, és suhinthatunk az ütővel, a teniszt választva játszhatunk egy-egy elleni vagy páros meccseket, a golfnál a lehető legkevesebb ütéssel kell a lyukakba találni, míg a versenylovas mókánál akadályokat kikerülve és átugorva, illetve mindenféle, a pályán elszórt extrákat gyűjtögetve kell eredményesnek lenni.

Minden játékmódban ismerős szereplők közül válogathatunk, idővel megnyithatunk extra figurákat, és bizonyos esetekben (például a focinál) a választott karaktereknek (azaz a képességeiknek) is hatásuk van lehetőségeinkre és a játékmenetre.

A japán kiadót sem ejtették a fejére. Közkedveltek a Marioval űzött sportok? Nosza, itt egy egész csomagnyi.

Az elérhető játékok teljesen szabványosak a maguk tekintetében, gyorsan tanulhatók, viszont mindegyik rendelkezik olyan finomságokkal és extra mozdulatokkal, amelyek mesteri alkalmazásához jókora tapasztalat szükséges. Szerencsére ennek megszerzése nem okozhat gondot, hiszen minden egyes sportág játszható egyjátékos módban és multiban is, viszont érdemes az előbbiben „végigszaladni" az elérhető bajnokságokon, mielőtt az utóbbit indítva összemérnénk ügyességünket a valódi játékosokkal.

EGY KIS EXTRA

A forradalminak nem nevezhető, de alapvetően szórakoztató játékmódok mellett a Nintendo ráadásul gondoskodott arról is, hogy legyen némi plusz az ismerős lehetőségek mellett. Ennek köszönhetően a Mario Sports Superstars része a manapság hihetetlenül népszerű kártyagyűjtögetés, ami rögtön két részből áll: egyrészt használhatjuk a külön megvásárolható, fizikai formában létező amiibo lapokat, amikkel megnyithatjuk a játék legerősebb Star karaktereit (őket persze a játék során, kártyák nélkül is meg lehet szerezni) és kipróbálhatjuk a Road to Superstar minijátékot, illetve van egy külön összeállítható virtuális kártyakollekció is. Itt játékban begyűjtött érmékkel, vagy az előbb említett amiibo kártyákat használva szerezhetünk lapokat, amikből összesen 324 szedhető össze, szóval az igazi megszállottakat már ez is jó időre lekötheti.

Ennél viszont sokkal jópofább a Mario Sport Superstars beépített „tamagocsija", ami a lovaglós részben érhető el. Az istálló (stable) menüpontra kattintva akár több paripánk is lehet, akiket nemcsak elnevezhetünk és testre szabhatunk, de ápolhatjuk, cicomázhatjuk, etethetjük és sétáltathatjuk is őket. Erre pedig érdemes időt szánni, hiszen folyamatos odafigyeléssel javíthatunk a pacik kedvén, sőt különleges köteléket építhetünk, ami természetesen előnyökkel jár a ránk váró versenyek során.

SPORTRA FEL!

A Mario Sports Superstars nem váltja meg a világot, de tartalmaz öt külön játékot, jó pár extrát, ráadásul kifejezetten jól néz ki a Nintendo kézi konzolján, sőt itt még a 3D-nek is van értelme. Igazi újdonságot ugyan csak nagyítóval találni benne, de tartalomban tényleg nincs hiány, szóval a sportjátékok és a Mario-univerzum szerelmeseinek bátran merjük ajánlani.

Kinek kell a FIFA, mikor Mario is rúghatja a bőrt? A kérdés jogos, és valljuk be, így lasztizni még szórakoztatóbb is.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Bandai Namco, Camelot Software

ÉRTÉKELÉS

Az év játéka címre nem esélyes, viszont kapunk öt remekül összerakott játékmódot és jópofa extrákat.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Kellemes grafika, rengeteg tartalom, és lehet pacikat nevelni.

KONTRA
A baseballtól agybajt kaptam, de ez simán lehet egyéni probléma.

80%

HAJNALHASADÁS

HORIZON ZERO DAWN™

[ÍRTA CHOCHO] **Einstein mondta annak idején, hogy fogalma sincs róla, miféle fegyverekkel vívjuk majd a harmadik világháborút, a negyediket viszont botokkal és kövekkel fogjuk. Azt viszont ő sem látta előre, hogy a letűnt korok árnyai még a jövő kőkorszaki emberének sorsát is beárnyékolják majd. Az apák bűnei, ugye.**

Képzelj el egy világot, ahol az ember harmóniában él a természettel, utóbbi viszont nem teljesen olyan, mint amilyennek megszoktad. Jórészt gépek, mesterséges vadak teszik ki a faunát, következésképpen a vadászat sem csak állatokra korlátozódik. A matriarchális ősközösségekre osztott, törzsi kultúrában élő emberiség azon felül, hogy egymással viaskodik, néha a gépeknek is nekiveselkedik, a közös pénz pedig nem más, mint az így keletkező fémtörmelék (Metal Shards). A különféle törzseknek saját vallása, hagyományrendszere van, ezeket pedig mindenkinek tisztelnie kell. Ha nem így tesznek, könnyen a kitaszítottak között találhatják magukat. Valahogy úgy, ahogy Rost, a sokat látott harcos, aki az ismeretlen szülőktől származó gyermeket, Aloy-t neveli. Rost és a kis Aloy kénytelen a falvaktól távol letelepedni, és csak magukra számíthatnak, a törzsek tagjai ugyanis nem állnak szóba a kitaszítottakkal. Persze megváltozik a leányzó fekvése, amikor kiderül, hogy a bátor és ügyes Aloy az emberiség talán utolsó reménye egy újabb felemelkedésre.

ROSTBAN GAZDAG JÁTÉK

Ez lenne a Horizon: Zero Dawn alapvetése, amely játék a PlayStation 4 legújabb üdvöskéje, révén már a bejelentésekor irigy tekinteteket vonzott mind a PC-s, mind az xboxos és nintendós tábor részéről. A lenyűgöző bemutatók és a hatalmasnak ígérkező, szabadon bejárható terület egyedi, szokatlan világra épült, amelyhez hasonlót tényleg nem tudok felidézni a közelmúltból. Persze, olyan játék sok volt, ami egy robot-apokalipszis után játszódott, a Horizon mesterséges vadvilága viszont üdítően hatott, így kíváncsian vártuk, mit hoz ki az ötletből a fejlesztésért felelős Guerilla. Azt már itt a teszt elején tisztáznom kell, hogy a Horizon eredetisége eddig terjed, minden más elemét láttuk korábban, sőt tulajdonképpen ez a játék is azt bizonyítja, hogy a Witcher 3-mal indult „epikus open-world akció-RPG" lesz az idei és a következő pár év slágerterméke. Ennek megfelelően a Horizont is egy Witcher lightnak tekinthetjük, de nem fogok leragadni a puszta hasonlítgatásnál, hiszen attól még, hogy újat nem hoz, egy játék lehet kiemelkedő. Ez utóbbi ugyanis éppúgy függ az összhatástól, mint az eredetiségtől.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Guerilla Games

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.01.

ÁR
17 990 Ft

A Horizon: Zero Dawn tájai valami egészen döbbenetesek, ennyire szép és változatos világot talán még nem láttunk.

És összhatás, na, az van. Kezdésnek ott a történet, ami felvázolva nem tűnik túl érdekesnek, mégis tartogat meglepetéseket. Bevallom, egészen a játék végéig azt hittem, mindent láttam már, és tapasztalt sci-fi rajongóként nem érhet meglepetés, de tévedtem. Az egy dolog, hogy a cirka 15-20 órás fő történetszál végig fenntartotta az érdeklődésemet, viszont a befejezést is sikerült érdekessé tenni, a számtalan felmerült kérdésre pedig mind választ ad a játék. Ezek a világnak megfelelően egyedinek hatnak, és bár a szokásos „gép kontra ember" konfliktust boncolgatják, látszik, hogy a fejlesztőstúdió írói gárdája ki szeretett volna tenni magáért. Ehhez jön még a tény, hogy a játék főszereplője, Aloy az egyik legszimpatikusabb hősnő, akit az utóbbi években láttunk. Együtt tudunk érezni vele, megértjük a döntéseit, viselkedése pedig egy formálódó, kedves, de erőteljes személyiség koherens képét mutatja.
A Horizonban elmerülni még úgy is élvezetes, hogy a 21 küldetésre bontott sztori itt-ott elveszíti az egyensúlyát, belekeveredik pár olyan eseménysor, ami a vezérkonfliktushoz viszonyítva viharnak tűnik a biliben (törzsi viszály, némi valláskritika, személyes bosszú). És ez még mindig csak

TIPPEK, TRÜKKÖK

UTAZZ GYORSAN!

A gyorsutazás sok akció-szerepjáték természetes része, a Horizonban azonban megcsavarták egy picit a dolgot. Nem elég, hogy fel kell fedezni hozzá a gyorsutazási pontokként funkcionáló tábortüzeket (kis utalás a Dark Soulsra), hanem bizony hátizsákot is késziteni vagy venni kell, azaz a gyorsutazás komoly összegbe kerül. Szerencsére kapható egy Golden Fast Travel Pack, amit ha megvesztek, végtelenszer gyorsutazhattok.

FEJLESSZ OKOSAN!

Bár adja magát, hogy az ember fia egyből a legdurvább támadásokra gyúr rá, valójában nem érdemes ezekkel kezdeni a skill-fán, hanem inkább a lootot növelő képességeket érdemes kimaxolni. Ezekből összesen három van, azaz 2+3+3 skillpontba fájnak. Higgyétek el, megéri kilockolni mindet, mert így lényegesen gyorsabbá válik az egyébként kissé monoton és fárasztó lootolás. Ráadásul a Very Rare cuccok beszerzésének esélye is nő.

„ALOY, FOCUS!"

Aloy Focus nevű kütyüjét sokszor elfelejtettem bevetni, pedig általános szabály, hogy ha valami nehezen megy (pl. boss), akkor nem a játék szemét, hanem te vagy béna – esetemben ezt be is bizonyította, amikor a két óriási harci robotos csatát, amivel korábban másfél órát szenvedtem, a Focus használata 10 percesre rövidítette. Minden új lénynél, ellenfélnél és helyszínnél tessék bekapcsolni a Focust, mert nagyon sok szívást spórolhat meg.

NE KÖLTEKEZZ!

A pénz szerepe érdekes a Horizonban. Nehezen gyűlik és semmire sem elég, ugyanakkor amit magad készíthetsz el, azt sosem érdemes megvenni. Helyette már a játék elején spórolj össze olyan 800-1200 körüli Metal Shardst! Ez ugyanis elég a legmenőbb ruházat megvásárlására, ami tulajdonképpen végig is kísér a játékon. Nekem egy 50-es fagyvédelmi szettem volt, ez 800 pénzbe fájt, de a játék végi hegyes küldetéseknél jól jött.

NE KÖTEKEDJ!

Sokszor vonzza az egyszeri gamert, hogy odamenjen a békésen legelésző robottehenekhez és szépen kiirtsa őket, de vigyázz, a békés növényevőket általában ragadozók lesik, ezek pedig nagyon kemény diók. Szóval, ha vadászni indulsz, okkal tedd: akkor köss bele a gépekbe, ha lootra vágysz, vagy XP-t akarsz farmolni, „csak úgy, heccből" nem érdemes, mert könnyedén game over lehet az értelmetlen kaszabolás és kapkodás vége!

SZÉGYEN A FUTÁS, DE!

A játékban több olyan küldetés is akad, amelyek arról szólnak, hogy akkor ide és ide kell eljutnod, de lopakodva, vagy akár harcolva a brutális túlerővel. Nem fogok hazudni, néha türelmetlen vagyok, és megpróbálok átszaladni – na, ebben a játékban ez sikerül is. Ha tehát úgy látod, hogy nagy a túlerő, de van valahol egy objektíva, amit aktiválhatsz, vedd fel a nyúlcipőt és rohanj oda, mert a script ugyanúgy aktiválódni fog.

BUMM A FEJBE!

Amikor bezoomolunk az íjjal, egy rövid időre lelassul körülöttünk az idő – ezt a minimális intervallumot kihasználva kell fejbe lőni az emberi ellenfeleket. Mindig fejre célozzatok, a testet felejtsétek el, mert még a legerősebb nyílvessző sem sebez elég nagyot ahhoz, hogy más testtájon (pl. törzsön) eltalálva kifejtse a kívánt hatást. És ha már fejlövés: ha észre is vesz az ellenfél, gyorsan kiiktatva a többiek még nem fognak gyanút.

Aloy legfontosabb fegyvere az íj, és bár ideiglenesen lőfegyvereket is felvehet, azok csak power upokként funkcionálnak.

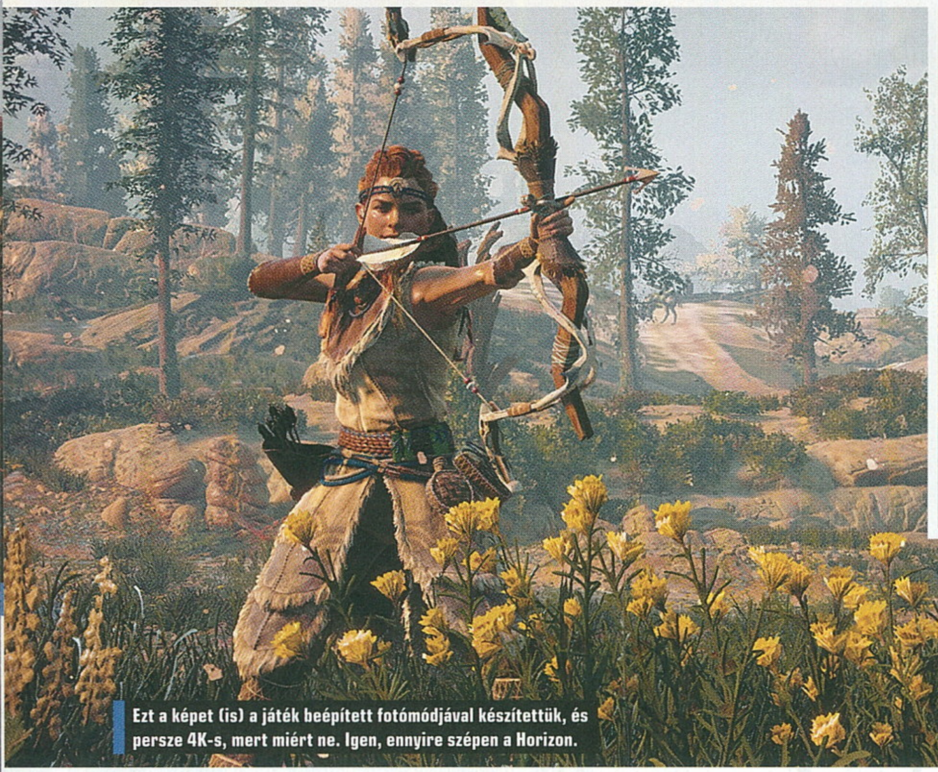
egy eleme a programnak, annak mélysége ugyanis a hatalmas, szabadon bebarangolható területben és a jövő Földjének új játékszabályaiban rejlik.

ALOYOZOTT FOGASKEREKEK

A Horizon viszonylag korán elengedi a játékos kezét, aki így arra indul, amerre szeretne, felfedeznivaló pedig van dögivel a gépek uralta vadonban. Már maga a játéktér is gigászi, simán felveszi a versenyt a Witcher 3 vagy a Final Fantasy XV térképeivel. És hogy miért jövök állandóan ezekkel a magukat RPG-ként aposztrofáló játékokkal? Azért, mert a Horizon is ebbe a kategóriába sorolható. A nagy világ mellé jár fejlődési rendszer, mellékküldetések garmadája, kiforrott kraftolás és túlélés, na meg harc, mert anélkül egy világmegmentés sem az igazi. A hangsúly persze így is az akcióra terelődik, ami azonban nem díjazza a nyílt összecsapásokat. Helyette a lopakodás a Horizon lételeme, az egész harcrendszer és a küldetésterületek elrendezése is ennek a taktikának kedvez. Kezdésnek például nincs kijelölés, azaz Aloy képtelen rá, hogy a Zelda-sorozat Linkjéhez vagy a Souls-játékok élőhalottaihoz hasonlóan táncolja körbe az ellenfelét. Amennyiben szemtől szemben találjuk magunkat ellenlábasainkkal, csak arrafelé csapkodhatunk, amerre állnak, egynél több aktív harcostárs pedig szinte biztos halált jelent. De még ha mi vagyunk a világ legügyesebb játékosai, akkor sem előnyös a kakaskodás, mert az arzenál is távolsági fegyverekből tevődik össze.

Aloy fő fegyvere az íja, ebből mindjárt kétféle létezik: az egyik nyílvesszők kilövésére jó, a másik azonban csapdákat telepít, amelyek két nyíl (vagy inkább karó) közé kifeszített, eltérő tulajdonságokkal bíró drótok. Ezen felül van még nála egy lándzsa, de ezt tényleg csak végszükség esetén veti be, és akkor is csak arra alkalmas, hogy egy rövid időre egérutat nyerhessen és elbújhasson a susnyásban. A négyzet gomb megnyomásával Aloy leguggol, azaz rögtön lopakodó üzemmódra vált. Ilyenkor egy szem alakú ikon jelzi, hogy látható vagy sem – akkor tud eltűnni, ha behúzódik a magasfűbe, amely szerencsére mindenfelé nő a játékban. Ebből a helyzetből úgy kovácsolhat előnyt, hogy kövekkel és fütyüléssel magára vonja egy-egy ellenfél figyelmét, akik (vagy amik) egy kis kérdőjel ikonnal a fejük felett elindulnak felé, hogy kiderítsék, mi történt. Ha elég közel kerülnek, a játék szól, hogy hé, most szép csendben végezhetsz vele, és ha így teszünk, Aloy egyetlen nagyerejű döféssel vet véget az ember vagy a gép földi pályafutásának. Ez a szúrás persze néha nem elég erős, előfordulhat, hogy egy masszívabb gép csak lebénul tőle.

A harc sikere elsősorban tehát az észrevétlenségen múlik, de nagyon fontos a környezet kihasználása és az állandó mozgás is. Mivel a pályarészek



Ezt a képet (is) a játék beépített fotómódjával készítettük, és persze 4K-s, mert miért ne. Igen, ennyire szépen a Horizon.

kidolgozottsága példaértékű, nincs olyan küldetés, amit ne lehetne 3-4 különböző stratégiával teljesíteni. A dimenziókat tovább bővíti Aloy Focus nevű kütyüje, ami a kontroller jobb analóg karjának megnyomására feltérképezi a lány körüli teret. Kijelöli a felvehető cuccokat, a lootolható hullákat, aktiválja az ősi technikai eszközöket, megmutatja a nyomokat, vagy kijelöli egy-egy gép mozgásának irányát. Sőt még az ellenfelek gyenge pontjait és érzékenységét is elárulja. Azaz, ha egy hatalmas acélpók tornyosul előttünk, még mielőtt elkezdenénk eszelősen íjazni, nyomjuk meg az R3-at, és nézzük meg, hol vannak azok a pontok, amikre érdemes lőni. Mellékesen jegyezzük meg, hogy mire érzékeny – ha például nem bírja a hőt, akkor lángoló nyílvesszőkkel hevítsük túl, így hamarabb padlót fog. Mivel az ellenfeleknek is adott szintje van, fontos, hogy ne kekeckedjünk a nálunk sokkal nagyobbakkal. Legalábbis addig ne, amíg nem növünk egy picit mi is.

Ahhoz, hogy biztosra menjünk, fejlődnünk kell, avagy tapasztalati pontokat gyűjteni, melyek 50 szinten át erősítik Aloy képességeit. A szintlépéssel képességpontok járnak, ezeket pedig a háromágú skill-fán oszthatjuk el. A harcra (Prowler), a vadászatra (Brave) és a kraftolásra (Forager) kihegyezett ágak egyenként tucat képességet rejtenek, melyek többsége valóban hasznos, főleg akkor, ha már nem csak a fő sztorivonalra fókuszál az ember, hanem beleveti magát a száz meg száz egyéb kihívásba, úgy, mint trófeagyűjtés, a mellékküldetések teljesítése, az ellenséges táborok vagy vírusfertőzött mezők megtisztítása. Utóbbi persze nem azt jelenti, hogy lázas, beteg embereket kell leemészárolni. Helyette egy, a gépállatok feletti irányítást átvevő fertőzés megállítása a cél, előbbi ugyanis a békésen legelésző vadakból agresszív, embergyűlölő szörnyeteget farag. A térképen több ilyen terület van, ezek kipucolása pedig tetemes mennyiségű tapasztalati pontot von maga után.

Amikor azt hiszed, mindent láttál, kiderül, hogy még csak a pálya egyharmadát térképezted fel, a kaland java tehát bőven hátra van.

KÉPES VAGYOK RÁ

A skillekre visszatérve megjegyezném, hogy bár 36-ból úgy 20 tényleg nagyon hasznos, ezek elosztása kissé furcsa. Eleinte például nem értettem, Aloy miért nem tud kitérni a támadások elől. Oké, vadász, tehát lopakodnia kellene, nem ajtóstul rontani a gépházba. Ennek ellenére igenis esélyes, hogy valamikor kiszúrják a gépek, és mivel a többségük rohamozni is tud, adja magát, hogy a nagy vadász egy elegáns tigrisbukfenccel térjen ki az életveszélyes támadás elől. Ezt szinte minden rokon játék tudja, itt miért kell szabályosan szaladgálnom? A válasz: nem kell, csak oldjam ki azt a viszonylag sok fejlesztésbe kerülő képességet, hogy Aloy elgurulhasson a kör megnyomásával. Innen már csak egy lépés az AC Unity „tanuld meg az ülés képességet"-féle buta megoldása.

Szintén nem hibátlan a játék tárgykészítői rendszere. A dolog lényege, hogy Aloy mindent magának készít el. Persze, venni is lehet nyílvesszőket, csapdákat, gyógyitalokat. De minek költeni az értékes ércet, ha te magad is elő tudod állítani a kellő eszközöket? A pénz amúgy sem gyűlik könnyen a játékban. Ahhoz, hogy meggazdagodj, főleg mellékküldetéseket kell teljesíteni. Ezek jól tejelnek, cserébe hosszú időt vesznek el, szóval első nekifutásra inkább olyan cuccokra fogjuk költeni a belőlük származó összeget, amiket nem lehet csak úgy legyártani. Ilyen a ruházat és a fegyver, esetleg pár speciális holmi. Lényeg a lényeg, a muníció és a gyógyszer szinte biztos, hogy Aloy boszorkánykonyhájában készül. Ehhez viszont állandóan gyűjtögetni kell: félméterenként megállunk, lehajolunk, felveszünk néhány növényt vagy gallyat, majd mindezt ismételgetjük addig, amíg el nem érjük a kellő mennyiséget. Nyílvesszőből és csapdából többféle van, ezekhez más-más alkotóelemek kellenek, amiket persze eltérő helyekről lehet összeszedni. Gyakran kell vadásznunk a cuccokért, ez pedig veszélyes, főleg mert a vadak csordákban járnak, és ha egy észrevesz, a többi is a nyakunkban liheg majd.

GUERILLÁK A KÖDBEN

A Horizon mögött álló Guerilla Games nem újkeltű csapat, a stúdió 2000-ben alapult és Amszterdamban tevékenykedik. Első játékuk a meglehetősen rossz fogadtatású Shellshock: Nam '67 volt 2004-ben, igaz, már ekkor megmutatkozott a cég technokrata hozzáállása. Ezt követően a Sonyval közösen dolgoztak a Killzone-sorozaton, aminek epizódjai szintén nem lettek különösebben jó játékok, de a döbbenetes grafika elvitte őket a hátukon. Első igazán jó programjuk a Horizon lett, ezen 6 teljes éven át dolgoztak a cégnél. A játék stílusát meghatározó első képet Jan-Bart van Beek művészeti igazgató vetette papírra még 2010-ben, a többi pedig már történelem.

Bár ez eddig teljesen rendben van, sajnos a tárgylistánk véges, így tetemes időt töltünk majd azzal, hogy menedzselni próbáljuk az összekapirgált holmikat (vagy felfejlesztjük az inventory kapacitását). Azért csak próbáljuk, mert ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy vagy elutazunk egy boltoshoz eladni azt, amit el lehet, vagy kidobáljuk a dolgokat. Mit hajítsunk vagy adjunk el? Jó kérdés. A játék kedvesen figyelmeztet rá, hogy ez és ez a tárgy jó lehet kraftolásra vagy „becserélhető" a kereskedőnél. Előbbieket értelemszerűen jobb káznél tartani, utóbbi viszont egyáltalán nem egyértelmű, hogy mit takar. Elárulom: a már említett fegyverek és páncélok nemcsak pénzbe, hanem speckó lootba is kerülnek, de azt az adott cucc leírása nem fejti ki, hogy mit is lehet kapni érte. Szóval, amikor betelik a puttony, nincs más hátra, mint elbatytyogni a legközelebbi kereskedőhöz, és megnézni, miből élünk. Pár kivételtől eltekintve egyébként az összes boltos ugyanazt a portékát árulja, szóval ezen a téren korántsem olyan mély a program, mint stílusbeli rokonai. Ehhez vegyük hozzá, hogy a ruhák és fegyverek rendszere is inkább csak látszat: már a játék első 2-3 órájában beszerzett cuccokkal is köszönjük, jól elleszünk a végjátékig, és nem is a felszerelés maga számít, sokkal inkább az ahhoz található kiegészítők lényegesek. Találtunk egy olyan fejlesztést, ami jobb, mint a jelenlegi? Cseréljünk! De persze csak akkor, ha kioldottuk azt a képességet, ami lehetővé teszi, hogy csereberéljük a fegyver- és ruhafejlesztéseket...

A KALAND A LÉNYEG

Szóval a játékmenet inkább csak a látszatra ad, cserébe viszont akkora tartalmat és annyi lehetőséget kapunk, hogy számba venni is nehéz. A küldetéseket már említettem, a gyűjthető cuccokat és a felszabadítható területeket is, de ezeken kívül is akadnak opcionális pályarészek, nem beszélve arról, hogy a mellékküldetések itt kisebb sztoriszálakat göngyölítenek fel. Szóval nem csak arról van szó, hogy figyike, kéne nekem egymillió szál kék virág, hozd vissza, köszi, itt van ezer XP, hanem ezek a feladatok egymásból nyílnak meg, és néha egész érdekes információkat adnak át a világról és a benne élő emberekről. A Horizon jövőbeli Földje roppantmód kidolgozott univerzum, amit élvezet megismerni, megszeretni. A kognitív disszonancia persze itt is befigyel, azaz a sztori néha szétesik a nyitott játéktér miatt, de ez a műfaj már csak ilyen.

A fejlesztők is tudják, hogy változatos környezettel és sok tennivalóval megnyerhetik a játékosokat, és bár ez nem minden stúdiónak megy (köh-köh, Ubisoft, köh), a Guerillánál ügyesen pipálták ki a „Hogyan készítsünk igényes open world-játékot" lista minden pontját. Sokszor órákat töltünk azzal, hogy csak mászkálunk a Horizonban, gyönyörködünk a tájban, esetleg kitűzünk egy eddig még fel nem térképezett pontot, vagy csak úgy vadászunk az élvezet kedvéért.

A skill-fa három ággal rendelkezik, a képességek többsége pedig igenis hasznos. Igaz, az elrendezésük kissé furcsa.

A VILÁG LAKÓI

A törzsek

A Horizon világában az emberiség a bronzkorba süllyedt vissza, mindenfelé kisebb törzsek tevékenykednek. Ezek néha szövetségeket kötnek, máskor harcolnak, megint máskor nem foglalkoznak egymással. Aloy a Nora nevű törzshöz szeretne tartozni, akik épp kibékülnek egy másik csoporttal, amelynek királya (a trónon a 13.) olyan szadista volt, hogy a saját fia ölte meg (és így lett a 14.). Az efféle csetepaték a hétköznapi élet részei, a gépeket és az ősi romokat isteneknek tulajdonítják a világot benépesítő, egyszerű emberek.

Kitaszítottak

Ha valaki bűnt követ el, nem minden esetben ölik meg. Sokkal rosszabb sors is várhat rá: száműzik, avagy kitaszított lesz. A kitaszítottak a senkiföldjét járva próbálnak életben maradni, a törzsi törvények tiltják a velük való kapcsolatot. Ezek az emberek általában lassú halált halnak a vadonban, de van pár kivétel: a Noráknál időről-időre bátorságpróbát rendeznek a legjobb fiatal harcosok versenyeztetésére, erre pedig kitaszítottak is nevezhetnek. Aki teljesíti a feladatot, abból Brave, avagy Nora vadász lesz, és befogadja a törzs.

Eclipse

Az Eclipse a Shadow Carja nevű lázadó törzs egyik renegát csoportja, akik abban a hitben élnek, hogy egy prófécia szerint fel kell éleszteniük a föld mélyén szunnyadó sötétséget, hogy az valahogy elhozza a fény korszakát – ne kérdezzétek, miként, ebbe nem mennek bele ők sem. Ugyanakkor sokat ügyködnek azon, hogy a föld alatt található régi robotok roncsait feljavítsák és beüzemeljék. Ehhez állítólag egy istenség nyújt nekik segítséget, aki hogy, hogy nem, modern technikai eszközökkel tud kommunikálni...

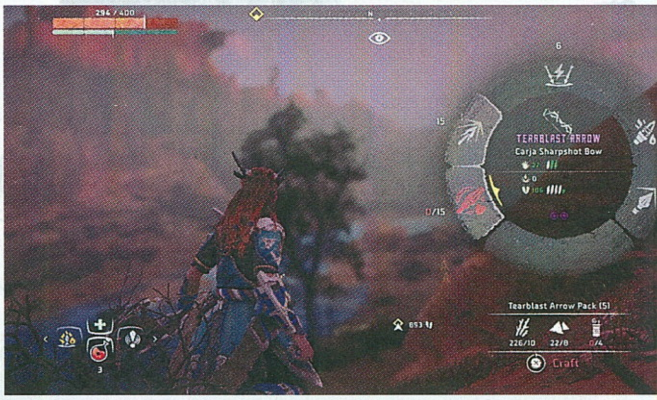
Az ősök

A Földön egykor fejlett civilizáció élt, valamit azonban nagyon elszúrtak, mert mára ősemberi szinten élő szerencsétlenek róják a vidéket, és mindenfelé robotok lófrálnak. Az ősök (Old Ones) hátrahagytak mindenféle romokat, ezektől azonban a legtöbb törzs óva inti a tagjait (a Noráknál egyenesen tilos érintkezni velük). Az ősök mítosza egybeforrt a vallással, az emberek isteneknek tekintik őket, akik valamilyen ismeretlen okból kifolyólag olyanná tették a világot, amilyen. A valódi választ persze a játék rejti.

DECIMÁLIS TECHNIKA

A Horizont a Guerilla Games saját fejlesztésű, Decima névre keresztelt motorja hajtja, ami 2013-ban debütált a PS4 startcím Killzone: Shadow Fallban. Az engine-t kezdettől fogva HDR-re és 4K-ra tervezték, így döbbenetes méretű textúrákat mozgat meg viszonylag gyorsan (oké, a Horizon 30 fps-es), nem beszélve a mindenféle csilli-villi effektek támogatásáról. A technológia, bár eddig csak PlayStation-hardveren futott, multiplatform, a jövőben pedig PC-n is debütálni fog. Na nem a Horizonnal, hanem a Kodzsima Hideó-féle Death Strandinggel, ezt a játékot ugyanis szintén a Decima hajtja majd, és a Kojima Productions már régen megerősítette, hogy PS4 mellett PC-re is elkészül.

Vadászni kötelező, ha másért nem, hát a munícióhoz szükséges alkatrészek beszerzése miatt kell elejteni pár vasparipát.



A felfedezés és a hátasok jelenléte is segíti: Aloy meghackelheti az arra alkalmas gépeket, amik így hűséges pacikként cipelik ide-oda a hősnőt. És akkor azt még nem is mondtam, hogy a Zero Dawnban a magasságok és mélységek sem jelentenek akadályt, Aloy ugyanis nemcsak Geraldtól lesett el egy halom trükköt, de Lara Croft és Nathan Drake is adott neki különórákat. A világ megmentője félelmet nem ismerve szökken sziklafalról sziklafalra, az irányítás pedig ezeken a szakaszokon is tökéletes. Ha pedig forró a talaj, az arra kialakított pontokon kampósvégű kötéllel ereszkedhet le – ezt egyébként nagyon látványosan teszi, először a mélybe veti magát, majd onnan dobja fel a kampót, hiszen lehajolni és még biztonságban beakasztani, na, arra minden hülye képes.

Ha nincs PlayStation 4-ed, itt az ideje, hogy vegyél egyet, és ha már lúd, legyen kövér, avagy ruházz be egy PS4 Próra!

Ugyanakkor a tapasztalt olvasóknak már biztos feltűnt, hogy a cikk elején emlegetett eredetiség valóban hiányzik a Horizon játékmenetéből. Higgyétek el, én szívesen sorolnám a forradalmi újdonságokat, de ezeknek híján van a játék. Kapunk még egyszerű logikai feladványokat, meghallgatható hang- és lejátszható videofelvételeket, találkozunk gigantikus főellenfelekkel, ha pedig úgy érezzük, hogy nincs elég kihívás, játszhatunk a borzasztóan nehéz Very Hard szinten, esetleg az interfészt kikapcsolva. Ahhoz egyébként, hogy megszerezzük a minden PlayStation-játék csúcsát jelentő platinatrófeát, úgy 50-60 órát kell játszanunk a Horizonnal. Ez persze óvatos becslés, jómagam sosem vagyok ennyire gyors, szóval, ha lesz is ilyen díjam, az csak 80-100 óra múlva fog összejönni. Ennél több tartalmat kár elvárni egy 60 eurós játéktól, főleg, hogy az újdonságok hiánya ellenére a recept kiforrott, a játékkal töltött idő pedig nem válik frusztrálóvá vagy monotonná. Tisztességes iparos munka ez, kérem, és akkor még nem beszéltünk arról, amiről a bejelentés óta megy a susmus mindenfelé.

4K-S KÉP A HORIZONTON

Bizony, a lenyűgöző grafikáról van szó. Nem ragozom sokat, mert elég, ha ránéztek a képekre – igen, ezek jórészt in-game screenshotok, amiket a játék fotómódjával készítettünk. A Guerilla saját fejlesztésű motorjáról az előző oldalon található szövegdobozban olvashattok, így most csak annyit mondok, hogy ha még nincs 4K-s tévétek és PS4 Prótok, itt az ideje, hogy beszerezzétek ezeket, mert megérkezett az első olyan konzolos játék, ami Full HD-ban már veszít a szépségéből. Nem viccelek, mezei 1080p-ben játszva is látszik, hogy a hihetetlenül részletes textúrák és effektek elvesznek a pixelek tengerében. A Horizon egész egyszerűen gyönyörű, mi több, technikai csoda, amit a magam részéről a legszebb játéknak tartok a piacon. És ez nemcsak a technikai részletekben merül ki, hanem a dizájn minden elemében tetten érhető. A karaktermodellek, a ruhák, a környezet, a táj, az épületek, a robotok – minden úgy fest, hogy az ember legszívesebben a szemét törölgetné, mert nem hiszi, hogy ez valós időben mozog a tévéjén. Ja, és az átvezető animációk is azonnal működésbe lépnek, nincs töltés meg renderelt felvétel, 2017 van, kérem, ennek megfelelő játékokat kell fejleszteni.

És hát, ha van olyan alkotás, ami megfelel az esztendő kihívásainak, akkor az a Horizon: Zero Dawn. Nem találja fel a spanyolviaszt, de tulajdonképpen mindent jól csinál, belekötni pedig egyszerűen nem érdemes. Mert persze felhánytorgathatnám a végső soron értelmetlen dialógusablakokat, amik nincsenek kihatással a játékmenetre, vagy a néha káoszba fulladó kamerakezelést (mondom, hogy kéne az a kijelölés!), de minek, ha egyszer az összkép így is pazar? Szép volt, Guerilla, szép volt, Sony, remélem, ez lesz mostantól a minimális szint!

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Döbbenetes látványnyal megáldott játék, ami bár nem hoz újat a műfajba, amit vállal, azt maradéktalanul teljesíti. Nehezen lehet okosabban elkölteni 18 ezer forintot.

TALÁLÁS: **99%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

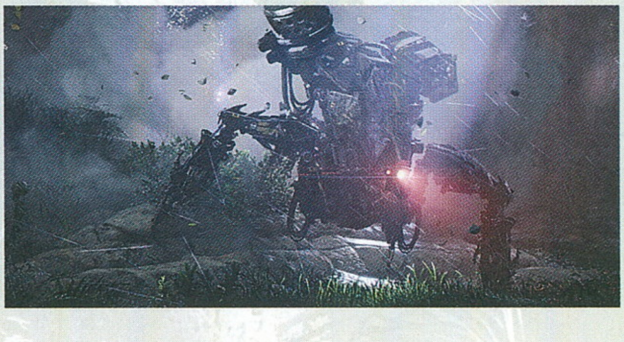
PRO

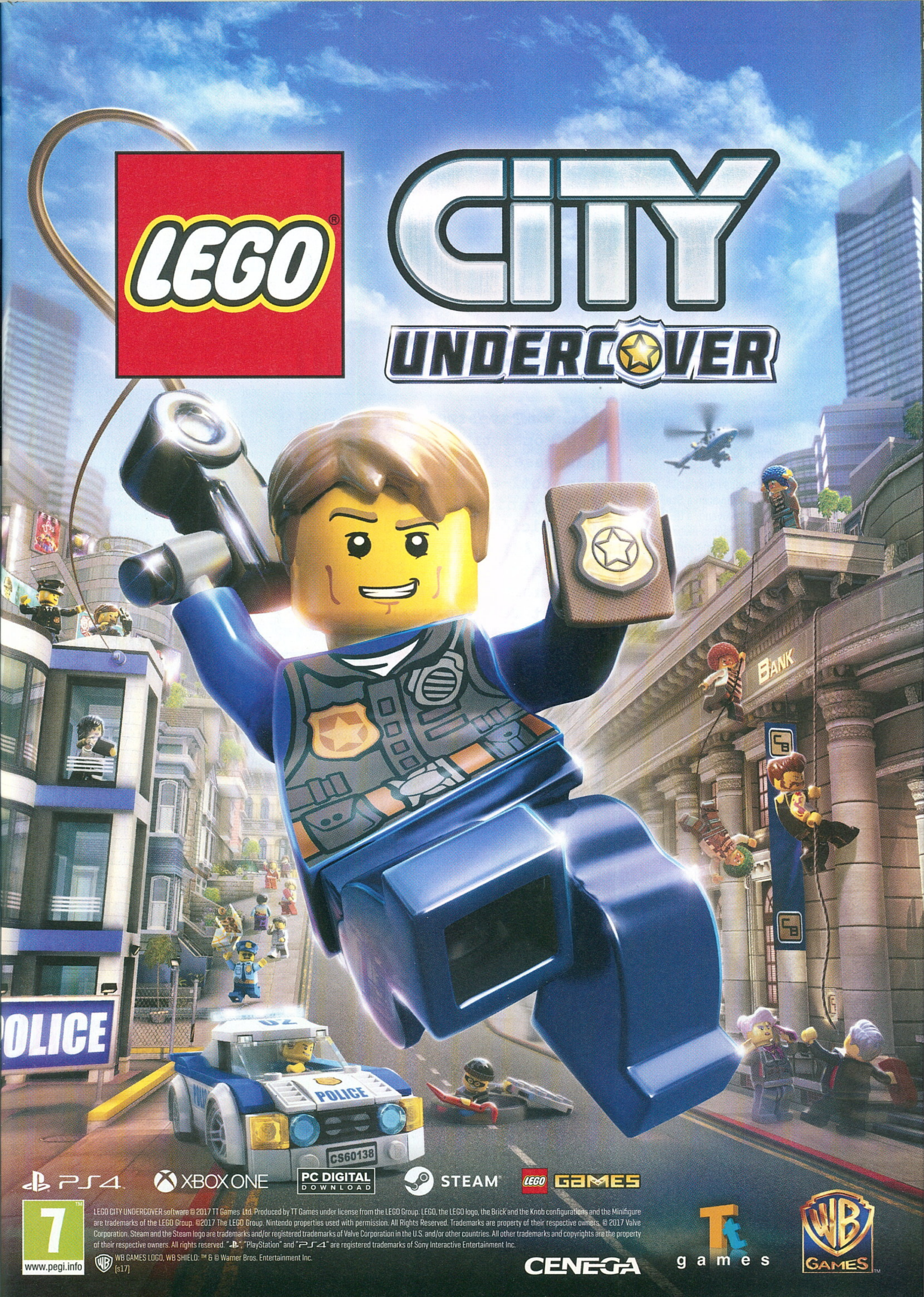
Jó sztori, szerethető főhős, döbbenetes grafika, rengeteg tennivaló. Nem is kezdődhetne jobban a konzolos tavasz!

KONTRA

Azért az RPG-elemek lehetnének mélyebbek, és néha még befigyel az open world-játékokra jellemző kiszámíthatatlanság. Na meg miért nincs kijelölés a harcban?

90%





LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
POLICE
POLICE
CS60138
PS4
XBOX ONE
PC DIGITAL DOWNLOAD
STEAM
LEGO GAMES
7
www.pegi.info
LEGO CITY UNDERCOVER software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. Nintendo properties used with permission. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
[s17]
CENEGA
games
WB GAMES

AZ EREDŐ EPICENTRUM

S.T.A.L.K.E.R. LOST ALPHA DEVELOPER'S CUT

[IRTA **JOHNBART**] **Tavasszal végre célba ér a közel tíz éve, magyar vezetéssel útnak indított Csernobil-expedíció, érkezik ugyanis a S.T.A.L.K.E.R. legambiciózusabb modjának, a Lost Alphának a definitív változata. Ezt a túrát pedig kár lenne kihagyniuk a sorozat rajongóinak!**

Főszerkesztőnkhöz hasonlóan engem is letaglóztak anno a S.T.A.L.K.E.R. (továbbiakban Stalker) első sajtóképei és ígéretei – a játék ugyanis egy olyan ambiciózus, technikai és játékmenetbeli téren is előremutató nyílt világú FPS-RPG hibridnek tűnt, amely legalább 10 évvel megelőzte volna korát. A végeredmény persze ismert: bár a Shadow of Chernobyl (innentől SoC) kultikus FPS lett, a Zóna veteránjai tudták, hogy az élmény mégsem az igazi. Az eredeti tervekhez képest kisebb vagy kivágott pályák, eltüntetett vezethető járművek, letiltott félkész szörnyek, csökevényes A-Life rendszer, és számtalan kivágott játékelem lett az ukrán csoda-FPS osztályrésze.

A sztalkerek egy része elfogadta ezt, mások sóhajtoztak miatta – a Munkácsi „dezOdor" Zoltán vezette dezOwave moddercsoport viszont egy harmadik utat választott, a brigád ugyanis úgy döntött, hogy ha már a GSC-nek nem sikerült összehoznia azt a Stalkert, amelynek ígérete anno elvarázsolta őket, akkor megcsinálják saját maguk. Így indult el 2008 nyarán a Stalker eredeti vízióját megidézni kívánó, a GSC jóváhagyását és támogatását is élvező Lost Alpha-projekt (innentől LA), amely idén márciusban egy önállóan futtatható, ingyenes Stalker-játék képében ölt testet.

KITERJESZTETT ZÓNA

Az LA célja eredetileg a SoC-ból kivágott vagy abban végül lekicsinyített mapok „helyreállítása" volt, a dezOwave Zónájába belépve így az első szembetűnő fegyvertény az alapjátékhoz képest több, nagyobb, és a korai screenshotok hangulatát kiválóan idéző pálya. A mod 30, zömében az eredeti terveken (illetve a GSC által közzétett belső, 1935-ös Stalker-builden) alapuló terepet tartalmaz, persze erősen továbbfejlesztve. Mindegyik szintet részletgazdag növényzet, szemnek kedves magasfelbontású skyboxok, átdolgozott shaderek és effektek, valamint (ahogy az elvárható), életveszélyes anomáliák és mutánsok, barátságos és ellenséges szerencsevadászok, földalatti kazamaták, illeve számtalan rejtek és zsákmány tarkítja. A SoC pályáihoz képest átlag 2-4-szer nagyobb mapok mindegyike ráadásul úgy kapott kiemelt figyelmet, hogy jó részük alig érinti a játék főszálát. A szándék mindenesetre világos, a maximalizmus mellett elvégre a sztori teljesítése után megnyíló free roam módra is jó, ha marad felfedeznivaló.

Ha pedig már fentebb megpedzegettem a narratívát, érdemes arra is kitérni röviden: bár a történet alapjai az SoC-hez képest változatlanok (kalandunk ezúttal is egy félresikerült kamionos „túra" után, amnéziától szenvedve indul, célunk pedig egy Strelok nevű sztalker levadászása), a cselekmény több téren is eltér az alapjátékétól. Új karakterek és frakciók, a „hivatalos" sztoritól elkanyarodó csavarok, valamint a SoC pozitív fináléjától eltérő jó befejezés jellemzi az LA-t. A mod ennek megfelelően nem része a hivatalos Stalker-kánonnak – a program önálló, alternatív kontinuitás, a dezOwave saját rajongói története.

ADATOK

FEJLESZTŐ
DezOwave Group

MŰFAJ
FPS, RPG, túlélőhorror

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.23.

ÁR
Ingyenes

GÉPIGÉNY
Kétmagos 2 GHz-es CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 9800 GT VGA, 20 GB HDD.

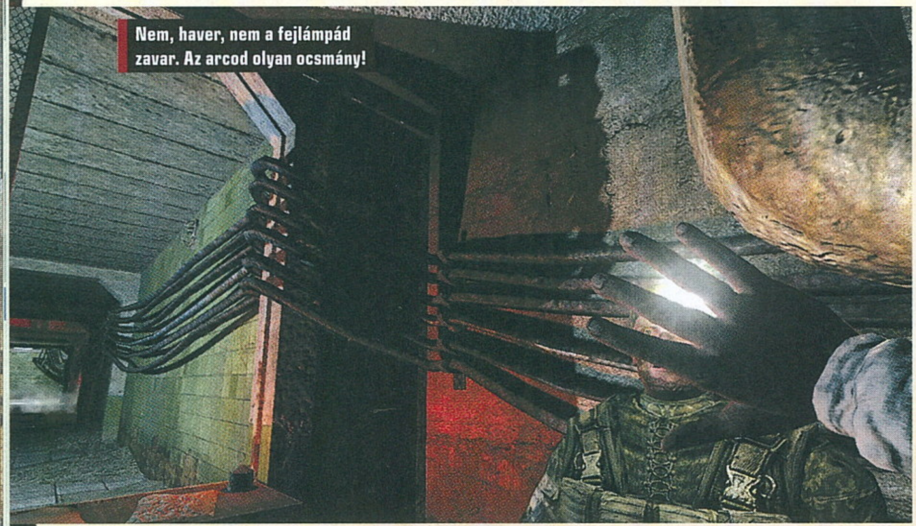
KINCSVADÁSZOK KELLÉKTÁRA

Az LA azonban nem csak a Zónát bővíti ki: nem hagyja érintetlenül a játékmenetet sem, a rajongói sztalkerlétet ugyanis számtalan, a SoC-hoz képest új játékmenetbeli elem is tarkítja. A pályák (és az egész játéktér) nagyobb mérete okán a legfontosabb a vezethető járművek jelenléte: bár a kereskedőktől beszerezhető verdák (van itt a Moszkvicstól a Kamaz teherautón át a BTR lövészpáncélosig minden) nem olcsók, ráadásul nyelik a naftát és nem férnek át néhány pályaváltó ponton sem, mégis lényegesen felgyorsítják az utazást, a legtöbbjük csomagterébe pedig tekintélyes mennyiségű zsákmányt harácsolhatunk össze.

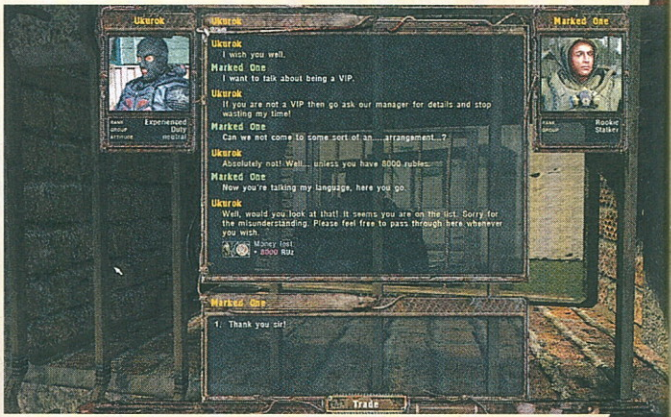
Ha pedig már a lootnál járunk, nem mehetünk el a speckós képességeket adó leletek mellett sem. A különleges kövekből az LA-ba nem csak több jutott, hanem a megfelelő eszköz beszerzésével akár kombinálhatjuk is azokat, az egyszerűbb artifactekből így akár jobb statokat nyújtó, combosabb kavicsokat is gyárthatunk. Nem a kraftolás viszont az egyetlen új RPG-s elem: PDA-nk is gazdagodott egy egyszerűbb skillfával, amelyben négy ágon (üzletelés, teherbírás, célzás, és túlélés) oszthatjuk szét a kalandjaink során szerzett pontokat. Az első három gondolom egyértelmű, a Survival fejlesztése ugyanakkor egyrészt az életerőnket dobja meg, másrészt nagyobb eséllyel dob infókat rejtett lootról a halottak PDA-in.

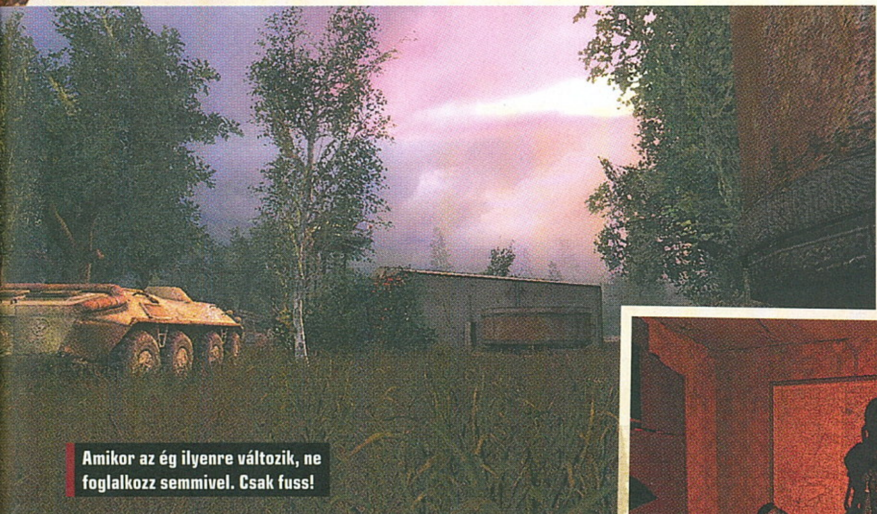
Karakterünk mellett persze fegyvereinket is tuningolhatjuk. A javítási/fejlesztési szisztéma kisebb változtatásokkal a Clear Sky-ból érkezik, a fegyverek sebzése ellenben házon belüli munka: a brigád szinte az összes (de főleg a belépőszintekbe tartozó) flinta erejét megnövelte, az ellenfelek így alacsonyabb nehézségi szinteken nem nyelik annyira a golyót, mint az alapjátékban (a rövidebb és keményebb összecsapások azonban továbbra is a Master fokozat sajátjai).

A fentiek azonban csak a jéghegy csúcsát képzik, az LA ezeken túl is számtalan, az eredeti Stalker inspirálta újdonságban tobzódik. Új mutánsok és emberi frakciók, feltuningolt A-Life rendszer (ne tessék meglepődni, ha olykor pl. már Cordonban is vérszopókba botlunk – én szóltam!),

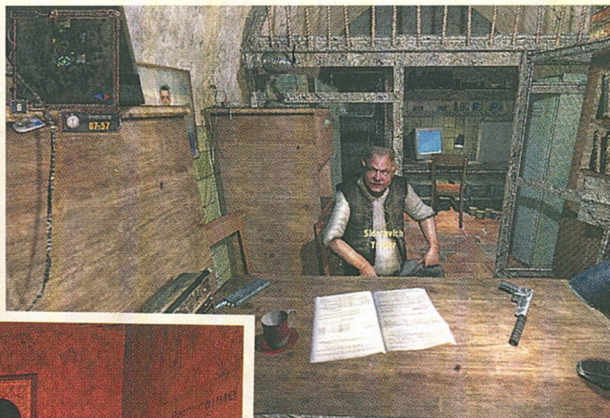


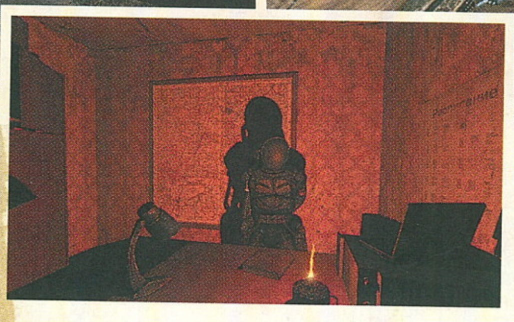
Nem, haver, nem a fejlámpád zavar. Az arcod olyan ocsmány!





Amikor az ég ilyenre változik, ne foglalkozz semmivel. Csak fuss!





Kaland, játék, CryEngine

Bár a dez0wave legismertebb munkája a Lost Alpha, a csapat ambiciózus rajongói játékát megelőzte egy SoC-hoz készült teljes átirat is. A 2008-as Priboi Story az alapjáték fináléja után egy évvel veszi fel a fonalat, az ukrán hadsereg hadnagyának bőrébe bújva pedig feladatunk, hogy felkutassunk húsz, a Zónában szétszórt dokumentumot, amelyekből fény derülhetne a '86-os katasztrófa okára. Érdekesség, hogy a mod (bár nem mentes az akciótól) inkább az NPC-kkel való párbeszédekre és az agymunkára helyezte a hangsúlyt, emiatt igazi unikum - voltaképp egy Zónába oltott kalandjáték. A csapat ugyanakkor az LA „rendezői változatának" kiadása után sem pihen majd: a játékosok adományaiból befolyó összeget egy új, CryEngine-hajtotta FPS összerakásába fektetik. Noha az a Stalkerhez nem kötődő önálló játék lesz, a hasonló milió marad, a program ugyanis a 90-es évek Kelet-Európájában játszódik majd.

Developer's Cut?

Múzsájához hasonlóan az LA sem úszta meg szivárgás nélkül a megjelenést, 2014 áprilisában ugyanis egy teszter közzétette a játék egy korai, instabil tesztbuildjét. A szivárgás miatt a GSC végül letett arról, hogy hivatalos addonként forgalmazza a modot, míg a dez0wave-nél úgy döntöttek, hogy nincs értelme tovább ülni a játékon, a brigád így 2014. április 26-án (a csernobili katasztrófa 28. évfordulóján) közzétette a játék akkori legfrissebb, korai hozzáférésű változatát. Bár az early access buildhez három javítás is megjelent, a csapat az idén érkező kiadást tekinti az igazi alapváltozatnak - ez a további hibajavítások mellett új tartalomnak sem lesz híján, innen ered a Developer's Cut alcím. Ez a változat egyébként szintén évfordulós megjelenés lesz: március 23-án lesz ugyanis tíz éve, hogy megjelent a SoC.

Tippek a kordon mellől

Az LA a SoC egy továbbfejlesztett, de továbbra is 2007-es alapokon nyugvó motorját használja, az engine így nem nagyon szereti a rendszerpartícióklat és a Windows Vistában debütált fiókfelügyeleti rendszert (avagy a UAC-t), amelyek miatt előfordulhat, hogy a menüben konfigurált beállításainkat egyszerűen nem menti el a játék. Az efféle problémák elkerülése végett épp ezért ne a Program Files mappába telepítsétek a játékot, és indítsátok mindig rendszergazdai jogosultsággal! Fontos továbbá, hogy bár az LA-ban van DX11-renderer, a DX10-es változat lényegesen stabilabb, a két opció vizuális minősége pedig közel azonos - grafikai problémák esetén így állítsátok át a renderelőt az utóbbira a menüben!

vízzel oltható szomjúság, hálózsákos alvás, övre pakolható lőszer, PDA-n keresztüli csetelés a közelben bóklászó többi sztalkerrel – az apróbb, de ötletes újdonságok listája oldalakra rúg, nem is szaporítom hát tovább a szót, inkább meghagyom nektek a felfedezés örömét!

A RÖNTGEN EREJE

A nagy és részletes pályák alapján meglepő lehet, hogy az LA-t nem a Call of Pripyat továbbfejlesztett motorja

Az LA 2014-ben megjelent változatának veteránjait persze gondolom nem ez, hanem a program stabilitása érdekli igazán, a külön dobozban kitárgyalt early access változaton ugyanis volt mit peccselni. Nos, nekik szintén jó hírem van, a cikk írásakor bevizsgált exkluzív béta ugyanis kellemesen stabilnak bizonyult: komoly hibákkal nem találkoztam, a tesztpéldány néhány fagyását pedig e sorok írásakor a márciusi rajtra készülve már javította a brigád.

„GET OUT OF HERE, STALKER!"

Noha az elmúlt tíz évben elfogyasztottam pár Stalker-modot, egy rajongói átiratot sem vártam annyira, mint a Lost Alphát, a Developer's Cut tesztváltozatát nyüstölve pedig nem is kellett csalódnom, a projekt

Felejtsd el, amit eddig Stalkernek hittél: te mindvégig ezt a játékot kerested, csak nem tudtál róla.

hajtja, mégis ez a helyzet: miután a mod már 2008 óta készül, a „klasszikus" zónát a SoC kódbázisán alapuló, de annak jelentősen továbbfejlesztett engine-je kelti életre. A 2007-es nagy öreg többek között jobb memória- és procikezeléssel, az újabb shaderek támogatásával, valamint DX10.1 és DX11 rendererekkel cirógatja a nooszférát, de a dez0wave az audio-alrendszert is kezelésbe vette, az alapjátékhoz képest így minőségibb, és egyszerre több effekt kelti életre az eltorzult ukrán vidéket. Hiány persze előbeszédből sincs: a lényegesebb karakterek zöme szinkront is kapott, profi stúdiómunkára persze ne számítsunk – ingyenes rajongói modhoz képest viszont elfogadhatók az alakítások.

ugyanis mind technikai, mind játékmenetbeli téren hozza, amit ígért. Az eredmény így egy, a tízéves alapok ellenére is szép, de főleg hangulatos nosztalgiatúra lett. Egy Stalker-játék persze, mint azt tudjuk, sosincs kész igazán, ezzel pedig a dez0wave is tisztában van, a március 23-i kiadást követően így számíthatunk még pár bővítményre (a brigád többek között további védelmet nyújtó sisakokat tervez a játékba). Egy biztos: a Lost Alpha „kész" változata után kíváncsian várom majd a csapat következő, Cryengine-hajtotta FPS-ét is!

Van egy olyan érzésem, hogy itt sem tudnék nyugodtan horgászni.

CSALÓK NÉLKÜL SOKKAL JOBB

TOM CLANCY'S THE DIVISION

[ÍRTA CHRIS] Pontosan egy évvel ezelőtt, 2016. március 8-án jelent meg a The Division, amelyre mai napig árnyékot vet annak borzasztó, hibákkal és hiányosságokkal kikövezett startja. De mi a helyzet most? Vajon most is játszhatatlan az egész? Mi változott az elmúlt évben?

Sokan a mai napig úgy gondolják, hogy a világtörténelem egyik legnagyobb csalódása a The Division című alkotás volt, amelynek patás lábú fejlesztői szándékosan átvertek mindenkit, aki megvette a játékot. Pedig az igazság az, hogy már az első verzió is egy jó kis akció-szerepjáték képét festette. Mi bizony ki merjük jelenteni, hogy az alapokkal semmi gond nem volt, tehát egy igazán tartalmas, szórakoztató, és nem utolsó sorban hihetetlenül látványos játékot kaptunk, amibe bárki simán beletolhatott 20-30 órát úgy, hogy nem találkozott egyetlen problémával sem.

EZ JÁTSZHATATLAN

De egy akció-szerepjáték esetében 20-30 játékóra pikk-pakk elrepül. Ilyenkor jön a szokásos végjáték, amelynek a feladata az, hogy kiszolgálja a kőkemény rajongókat és azokat, akik még egy kicsit élvezni szeretnék a játékot. A The Division megjelenésekor viszont a végjáték egyáltalán nem működött. Kezdjük talán azzal, amiről a megjelenést követő hetekben folyamatosan hallani lehetett, hogy a játékot, annak is a PvP-re kialakított Fekete Zónáját azonnal ellepték a csalók, akik komolyabb cheatvédelem hiányában teljesen tönkretették az ott lévő játékosok szórakozását. Elég volt csak egyetlen csaló a szerveren, és mindenki fejvesztve menekült a területről, ugyanis a The Division egyik sajátossága az, hogy a Fekete Zónában megszerzett kincseinket halálunkkor elveszítjük. Erre tettek rá egy lapáttal az olyan komolyabb bugok, amelyeknek hála játékosok százai juttatták tisztességtelen előnyhöz magukat, és ezzel gyakorlatilag majdnem mindenki csaló lett (még akkor is, ha sokan nem tartják csalásnak azt, ha kihasználnak egy bugot/glitchet). Egy idő után már ott tartottunk, hogy szinte mindenki, aki divisionözött, az csalt vagy trükközött, a készítők pedig nem tudtak lépést tartani a süllyedő divisionhajó lyukainak betömködésével. És ha még mindez nem lett volna elég, komoly erőegyensúly problémák is felütötték a fejüket. Egyes fegyverek túl erősek, mások túl gyengék és használhatatlanok voltak. Ennek köszönhetően mindenki ugyanolyan felszerelést használt, ugyanolyan játékstílust követett – hiába állt a játék mögött egy változatos, jól kidolgozott képességrendszer, az egész értelmét vesztette.

Az első kisebb javítócsomagokra (v1.0.1 és v1.0.2) nem kellett sokat várni, de azok is csak épp tűzoltást végeztek. A csalókat nem hatották meg hotfixek, mert hiába jelentették őket a becsületesek, tetteiknek nem volt semmilyen következménye. Áprilisra már minden napra jutott egy hír valamelyik gamer portálon arról, hogy aznap épp kik és hogyan teszik tönkre a The Divisiont. Ekkorra már gyakorlatilag ténylegesen játszhatatlan volt a játék.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Massive Entertainment

MEGJELENÉS ÉVE
2016

MŰFAJ
ARPG

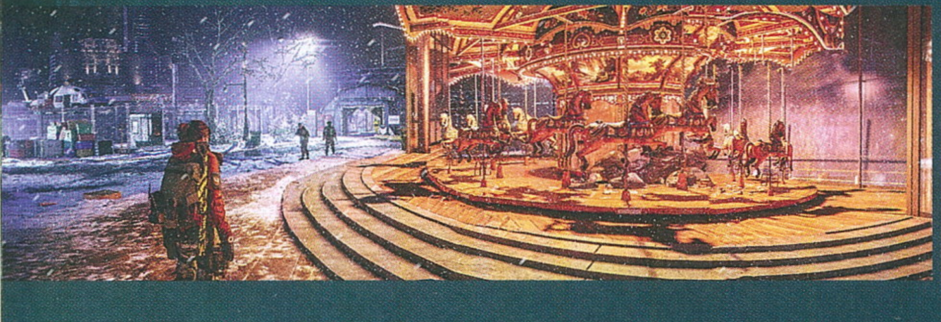
A ROVAT CÉLJA

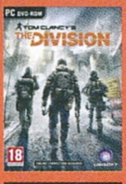
A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

KICSIT MÁR JOBB

De egy év távlatából tekintve most már elmondhatjuk, a készítők sikeresen leküzdötték a kezdeti nehézségeket. Bár látszott, hogy sok probléma áll még előttük, az 1.1-es patch megjelenésével viszonylag csillapították a kedélyeket. Ezzel érkezett az első Incursion, a Falcon Lost is.

Az Incursionökről azt kell tudni, hogy ezek olyan bevetések, amelyek jóval nehezebbek a hagyományos küldetésekhez képest, viszont teljesítésükkel a játékosok nagyon jó lootot szerezhetnek. Az első Incursionnel együtt bemutatkoztak a tárgyszettek, bevezették a tárgyszinteket, megjelent a tárgycsere lehetősége, illetve megjelentek az Assigmentek is, melyek napi és heti küldetéseket, feladatokat nyújtottak a játékosoknak. A Fekete Zóna is frissült, ahova időközönként Supply Droppok potyogtak le, valamint felütötte fejét a játékban a farmolható Phoenix pénz is, amivel további durva felszereléseket lehetett vásárolni. Nagyon úgy tűnt tehát, hogy van fény az alagút végén, amit sajnos továbbra is beárnyékolták a glitcheket kihasználók.



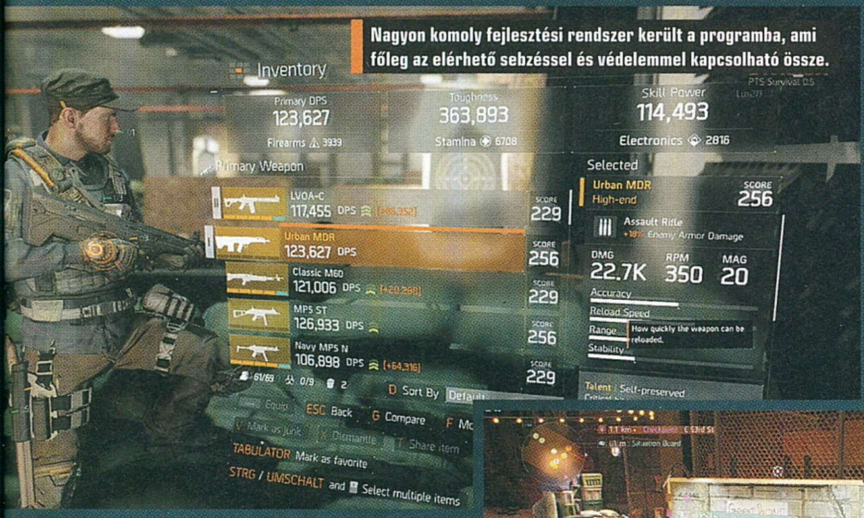


84%

Ha kíváncsi vagy a 2016-ban megjelent alapjáték részletes tesztjére, az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható rövidített linket.

TESZT

https://tinyurl.com/hmn9odb



Nagyon komoly fejlesztési rendszer került a programba, ami főleg az elérhető sebzéssel és védelemmel kapcsolható össze.

Ezen igyekezett javítani az 1.2-es update, ami Conflict néven futott. Ezt május 24-én adta ki a Ubisoft, ami egy újabb Incursiont (Clear Sky), újabb Fekete Zóna szinteket és még több tárgyszettet hozott a játékba, így összesen már nyolc különféle felszereléstípusból válogathattak a Divízió ügynökei. Az 1.2-es patch megjelenésére már szinte alig akadtak csalók a játékban, és bugokról is csak elvétve találtunk megjegyzéseket a fórumokon. Nagyon úgy tűnt végre, hogy a The Division talpra állt, és végre olyan játék képét festette, ami tényleg kész van. De ekkor még korai lett volna kijelenteni azt, hogy minden a helyére került.

MOST MÁR JÓ?

2016 nyarán már-már kijelenthető volt, hogy tökéletesen játszható a The Division, de a tartalom vészesen fogyott. Ekkor futott be az 1.3-as frissítés, ami az első DLC-t is magával hozta, az Undergroundot. Ezzel egy teljesen új terület mutatkozott be, ez pedig a város alatti metróhálózat lett, ami procedurálisan generált, föld alatti pályarendszert kínált a játékosok számára, amivel naphosszat lehetett farmolni a különféle nehézségi szinteken. Emellett érkezett egy rakás új tárgy is, kaptunk egy újabb Incursiont (Dragon's Nest), 4 vadiúj tárgykészletet, valamint kibővült az alapbázis is. Lehetőséget kaptunk a fegyverek és tárgyak újrakalibrálására is (ez egy igencsak hasznos funkció), valamint bekerült egy új bracket is a Fekete Zónába, ahova a 231 felszerelésponţ feletti játékosokat tömörítette a szerver. Ezenkívül sokat változtak a már meglévő képességek és tárgyak tulajdonságai is, melyeknek köszönhetően a készítők megpróbálták egyensúlyt kialakítani egyes tárgyak és képességek közt. Akadtak például olyan fegyverek, melyek bizonyos képesség- és tárgykombinációval együtt tisztességtelen előnyhöz juttattak játékosokat, ami a Fekete Zónában igencsak bosszantó volt. A bugfix lista is terjedelmesre sikerült, de ekkorra már tényleg kikerültek a játékból azok a hibák, melyek komolyan szemet szúrtak az átlagjátékosnak.

Közel három hónappal ezután, októberben futott be a következő nagyobb frissítés, az 1.4-es update. Ez a patch sajnos nem hozott magával újabb tartalmi kiegészítést, ami azért is furcsa, mert eddigre már rég meg kellett volna jelennie a soron következő DLC-nek, amit a premium tulajdonosok epekedve vártak. Már aki kitartott a játék mellett ugye, mert őszre alaposan megcsappant a játékosszám. Bár az új kiegészítő még a kanyarban sem volt, az 1.4 is hozott magával annyi újdonságot, hogy a keménymag kitartson a játék mellett. Bemutatkoztak az úgynevezett Világszintek, melyeknek köszönhetően 4 új nehézségi szint, azaz úgynevezett tier nyílt meg a városban, melyek között a felszerelésünktől és a szintünktől függően dönthettünk, hogy hol akarunk játszani. Minél magasabb szintet választottunk, annál nehezebb, de persze jobb cuccokat adó ellenfelekre számíthattunk. Az 1.4 érkezésével a The Division jóval „bőkezűbb" is lett, ami azt jelenti, hogy minden ellenfél dobhat high-end cuccokat és tárgykészleteket is. Ezenkívül újfent teljesen átvariálták a tárgyakat is. A régiek elavulttá váltak, és mindenki elkezdhetett új szetteket és fegyvereket gyűjteni, ami sokaknál persze azonnal kicsapta a biztosítékot, de legalább egy kis vérfrissítést hozott a játékba, amire már nagy szükség volt.

Voltak komoly hibák a megjelenésnél, de hónapokig dolgoztak rajtuk az alkotók, egy év után pedig egy jó játék az eredmény.

EZ TÉNYLEG JÓ

November 22-én futott be a 1.5-ös tapasz, ami újabb DLC-vel bővítette ki az alapjátékot. Ez Survivor néven ismert. A patch legnagyobb újdonsága egy 24-fős játékmód, ami még komolyabb és kalandosabb kihívás elé állította a játékosokat. Ebben a játékmódban egy szinte csupasz, fegyverek és cuccok nélküli ügynököt alakítunk, akinek a célja az, hogy Manhattan közepéről összeszedjen egy antivírus kapszulát. A játékmód indulásakor tehát semmink nincs, azaz valami olyasmit kell elképzelni, mintha DayZ-t játszanánk New Yorkban, egy hóvihar közepén. A Survivor módot játszhatjuk egyedül vagy más játékosokkal együtt is, de mindkét esetben komoly kihívásokkal kell számolni, ugyanis ügynökünk megbetegedhet, szomjan halhat és megfagyhat. A Survival mód tehát nagyon jó, ami hasonlóan az Underground DLC-hez, teljesen újfajta játékmenetet kínál a játékosok számára.

Mostanra tehát kijelenthetjük, hogy a The Division egy tartalmas és szórakoztató játék lett. Bár a kezdeti problémák miatt sokan a mai napig csak legyintenek, ha szóba kerül a program, érdemes mindenkinek saját kézből megtapasztalnia, mennyivel több és jobb lett a megjelenése óta. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már befutott az 1.6-os patch is, ami remek lehetőség lehet arra, hogy beszerezzétek vagy újratelepítsétek a The Divisiont. Higgyétek el, nem fogtok csalatkozni!

ÉRTÉKELÉS

A The Division ma már jóval tartalmasabb és szórakoztatóbb, mint egy évvel ezelőtt volt. A csalóknak nyoma sincs, a játék stabil és még mindig szemétlenül jól néz ki. Érdemes adni neki egy újabb esélyt.

PRO

A Survival mód nagyon izgalmas, a játék pedig folyamatosan jutalmazza a játékost, bármit is csinál benne. Így sok-sok órányi szórakozást nyújtva.

KONTRA

Akadnak még apróbb bugok a játékban, melyeket az új patchek hoztak felszínre.

87%

Bár a városi panoráma sokszor fantasztikus, egy-egy zárt helyszínen biztosan megborzongunk, már csak azért is, mert tudjuk, mi vár ránk.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
https://tinyurl.com/jbdbwan

EGY MAGYAR LÁNY, AKI TÉNYLEG BENNE VOLT A WITCHERBEN

[ÍRTA **LOR**] **RÁCZ ZSUZSANNA SZÍNÉSZNŐ OLYAN VIDEOJÁTÉKOK TRAILEREIHEZ KÖLCSÖNÖZTE MOZGÁSÁT, MINT AZ UNCHARTED 4, A FINAL FANTASY XV, A CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE, A THE CREW VAGY A THE WITCHER III. UTÓBBIBAN EGY VÖRÖS VÁMPÍRLÁNY, ORIANNA ARCA IS AZ ÖVÉ. VELE BESZÉLGETTÜNK ARRÓL, MI IS AZ A MOCAP.**

Az egyre inkább filmszerű, valósághű karakterekkel és mozgásokkal tűzdelt videojátékok magukkal hozták azt is, hogy a fejlesztők a filmiparból is átvegyenek technikákat. Az egyik ilyen a motion capture, azaz a digitális mozgásrögzítés. Ezzel a módszerrel először élő színészek segítségével rögzítenek egy adott mozgást vagy arckifejezést, majd azt ültetik át egy 3D-s modellre. Így egy játék- vagy filmbeli karakter ugyanazt a mozgást tudja végezni, amit a színész. Remek példa erre a Gyűrűk Ura Gollamja, aki Andy Serkis arcát és színészi játékát kapta meg, de így került bele Kevin Spacey is a Call of Duty: Advanced Warfare-be.

Kis hazánkban a legnagyobb profi stúdió, ami mocappel foglalkozik, a Digic Pictures nevű cégé, amely a videojátékokhoz főleg trailereket, átvezető jeleneteket készít. A mocappel foglalkozó színészek csapata is maroknyi nálunk, közülük az egyik legtapasztaltabb mocap artisttal, Rácz Zsuzsannával beszélgetünk erről az előadói munkáról.

Mit kell tudnunk Rácz Zsuzsannáról, amikor éppen nem a Witcher vámpírlányának alakját ölti fel?
28 éves színésznő vagyok, és jelenleg egyetemista is. A pesti Magyar Színiakadémián végeztem öt-hat éve, azóta főként szabadúszóként dolgozom. Korábban elsősorban színházakban, aztán négy éve volt az első mocapes munkám a Puppet Worksnél, és az ajánlásukkal kerültem át a Digic Pictureshöz. A Puppet Works csinálta például a The Crew átvezető videóit.

Bevallom, róluk nem tudtam, hogy magyarok. Milyen más mocap stúdiók vannak még itthon?
Tudomásom szerint a legnagyobb stúdió a Digic, azt bérli ki a többi produkciós cég, ahogy a Puppet is, néha pedig a NeocoreGames. De ez az egy nagy mocap stúdió van Magyarországon, ami a filmeket készítő, mocapeléssel foglalkozó Digic Pictures nevű cégé.

Szóval a legelső mocapes megbízásod a The Crew-hoz kötődik. Hogy emlékezel vissza rá?
Izgalmas feladat volt, főleg első munkának. Három jelenetem volt az egészben, három karakter, teljes body mocappel. Meg aztán face mocapet is felvettünk, de az nagyon vicces volt, mert nem a mocap alatt, hanem külön egy irodában, egy fejre erősíthető bukósisakkal vettük fel. Arra volt erősítve egy kamera, és azzal kellett újrajátszani azt a jelenetet, meg felmondani a szövegeket.

Milyen eszközökkel zajlik egy ilyen felvétel? A kívülállók számára leginkább egy feldíszített karácsonyfának tűntök a labdás latexruhákkal. Miért és hogyan kerülnek ezek oda?
A labdák, azaz úgynevezett „markerek” célja, hogy kiadjanak egy csontvázat, ezért a test legfontosabb helyeire vannak felrögzítve, például vállra, könyökre. Körülbelül 60 ilyen kis labda van, ezeket tépőzárral erősítik a ruhára. Teljesen átlagos labdák, csak fényvisszaverő réteggel vannak bevonva. Ehhez jön még egy fényforrás, ami jellemzően LED. A markerek fényvisszaverődését érzékelik a kamerák. Ezt viselni eleinte szokatlan, mert igazából szűk, mindenhol tapad, és még a markerekre is figyelni kell. Meg hát minden látszik. Nagyon ki vagy téve annak, hogy tudatában légy a saját testednek, meg ha pocak van, az is látszódik, ha fenék van, az is látszódik.

Utóbbinak van komolyabb jelentősége, mondjuk egy casting során?
Karakterre ritkán van úgymond casting, mert a Digicben van egy állandó gárda, ez három kaszkadőrt jelent, meg engem. A kaszkadőröknek meg alapvetően sportos, kimunkált testük van, az enyém annyira nem az (nevet). Szóval azért oda kell figyelni, nem szedhetek fel hirtelen tíz kilót, mert csúnyán fog mutatni. Bár utómunkával sok mindenen lehet javítani.

Téged is érdekel a kaszkadőrködés? Ez egy újabb szint, ahová mocapesként lehet fejlődni?
Igen, ez a jó, hogy mindig lehet továbbfejlődni, egyre bátrabb dolgokat bevállalni. Én is verekszem néha, az ilyen jeleneteket is már egyre többször

magam csinálom. Szabadidőmben pedig szeretnék majd megtanulni kungfuzni. Amiről úgy érzem, hogy meg tudom csinálni, azt megcsinálom, például a reptetéseket, gurulásokat, eséseket.

Hogy kell elképzelni a stúdiót?
A pontos paramétereket nem tudom, talán olyan 20x15 méteres a stúdió, és olyan 40 körüli a kamerák száma. Ezek mindent vesznek, a szobát teljesen lefedik. Viszont ezen a téren belül van egy kijelölt kör, és igazán ezen belül hasznosítható a kamerák által felvett anyag. Ami terület ezen kívül esik, ott már nem látszódik a fej vagy a láb markerja.

Sokkal nehezebb ennyi kötöttség mellett játszani? Miben tér el a hagyományos színészi munkádtól?
Inkább a filmezéshez hasonlítanám, mint a színházhoz. Annyi a különbség, hogy a filmben van olyan, hogy nem vagy képben, meg nem látszol. Itt viszont nem lehet babrálni, mert minden apró mozdulat látszik. Ilyen szempontból végül is színház, de a mozgások, a mimika és a lelkülete miatt inkább film.

A szövegeket általában már a szinkronszínészek mondják fel. Ez segít abban, hogy teljesen a mozdulataidra tudj koncentrálni?
Igen, bár ha van face mocap (azaz veszik az arcmozgást is), akkor muszáj gyorsan megtanulni az angol szöveget. Azt pedig nem kapjuk meg előre, nehogy esetleg kiszivárogjon. Általában segít, ha már előbb felmondta egy amerikai színész, mert nekünk csak arra kell rájátszani.

A face mocap esetén mit használtok?
Ehhez egy speciális sisak van, benne egyedi fémszerkezettel, amire rá van erősítve egy tokban lévő GoPro. A GoPro előtt pedig van fényforrásnak egy LED-lámpa, hogy megvilágítsa az arcot. Az arcra pedig, ahogy a testre is, pontokat helyeznek el. Ezek testfestékkel felrajzolt fekete pöttyök, ehhez tudnak viszonyítani az animátorok, akik így tudják mozgatni az animációt. Szerencsére ez már nem annyira nehéz, mert egy profi szerkezet, de régen még egy bukósisakot használtam. Az nehéz volt és szorított is.

A The Witcher III egyik trailerében, valamint a játékon belül is te adod az Orianna nevű vámpírlány arcát és mozgását. A játékbeli karaktert már arra a csontvázra húzták rá, amit a cinematichoz felvettek rólad?
Az a projekt egy nagyon hosszú és komplex folyamat volt. Technikailag is: ugyanis azon kívül, hogy mozgást és mimikát rögzítettünk, csináltunk egy úgynevezett szkennelést is, ahol beszkennelték az egész fejemet. Ezt úgy kell elképzelni, hogy volt egy fehér szoba, és 53 kamera, ami valójában fényképező, és ezek egyszerre exponáltak. El kellett játszanom vagy harminc mimikát, hogy minden érzelemre legyen arckifejezés, ezekről mind készült egy-egy felvétel. Ez körülbelül négyórás munka volt, azzal együtt, hogy ki kellett menteni az anyagot. Majd ezt a szkennelést teszik rá arra a koponyára, amit előtte elkészítettek a karakter modellezők. Ettől néz ki ugyanúgy az a karakter, mint én, és így került például Kevin Spacey is a Call of Dutyba. A lengyel cég ezt megvette, és a játékban nekem mozgás terén már nem volt munkám, mert az összes mozgást animálták, és nekik csak az arcom kellett.

Te megkerested magadat a játékban?
Nem játszottam, de végignéztem, mi történik Oriannával. Nagyon furcsa érzés viszontlátni magadat... más a hajszínem, több a szeplőm, és kicsit hegyesebb az orrom. Meg összességében nagyon furcsa és egyben ijesztő, hogy egy gépből „kijövök".

A Twittereden azt írtad, hogy ez volt az eddigi legjobb munkád. Milyen pluszt adott neked?
Nagyon nehéz volt. Sokszor vettük fel, és ez volt az a munkám, ami eddig a legtöbb színészi játékot követelte meg. Hosszú maga a film és a szerep is, emellett íve is van a karakternek. Van például olyan, amikor mondjuk, sorkatonát játszom, na, annak nem sok lelkületet lehet adni. Oriannával az érzelmi skála majdnem minden szintjét el kellett játszani. Ott sajnos nem látszik, de volt, hogy a valóságban rámpán kellett másznom, mintha egy gnóm lennék. A végén, amikor átváltoztam, úgy kellett mozogni, hogy elég félelmetes, meg vámpíros legyek. Meg nehéz volt meghalni. Az mindig egy nehéz dolog.

Mennyi idő maga a felvétel és felkészülés?
Az előkészületek egy órát, amíg összekalibrálják a kamerákat, mi felöltözünk, ránk kerül az összes marker. A forgatás ideje attól függ, hogy hányféle

verzióban kell felvenni, hogyan teljesítünk aznap. Mert volt olyan jelenet, amit például három felvételből megcsináltunk, de egy másikat meg 32-ből sikerült. A The Witcher III trailerének felvétele részemről négy-öt alkalom volt, mindegyik alkalom egy rendes munkanap hosszúságú.

Ilyenkor is vannak rendezők, mint a rendes forgatásokon, aki dirigálnak nektek, hogy akkor most kicsit jobbra, picit balra?
Igen, van egy rendező, meg egy rendezőasszisztens. Egy úgynevezett previz alapján dolgozunk, amit cégen belül a previz artistok készítenek el. Először azt nézzük meg, majd próbáljuk a valóságban visszaadni. De van, hogy csak egy storyboardot kapunk, amiben állóképek vannak.

A rendező az, aki elmondja nekünk, hogy mit szeretne látni, de az ő döntését meg a megrendelő befolyásolja. A fő főnök mindig a megrendelő, így a rendezőnek sincs végtelen szabadsága.

A The Crew és a The Witcher III mellett még milyen játékokhoz adtad a mozgásodat?
A Destiny: The Taken King trailerében van két nagyobb jelenet, amiben részt vettem. Érdekes munka volt a Call of Duty: Advanced Warfare is, mert annak a végleges verzióját kint vették fel, Amerikában, viszont mi csináltuk hozzá az úgynevezett prelease-t, azaz kitaláltuk, hogy nagyjából mi legyen a jelenet. A kinti amerikai színészek az alapján állították össze a sajátjukat. Sajnálom, hogy nem a mi mozgásunk került bele.

De nyilván nem mondhatjuk, hogy akkor mi eljátsszuk Kevin Spacey-t. De elmondhatom, hogy talán Kevin Spacey látta azt, amit én csináltam!

Meg a Call of Duty zombis kiegészítőjében a zombik mind mi vagyunk. És ott az Assassin's Creed: Unity trailere, ahol van egy nagy tömeg a zászlókkal, ott például minden nő én vagyok, csak sokszorosítva. Az Uncharted 4 trailerében Nathan barátnőjének mozgását is én adom, amikor a kanapén heccelik egymást.
Ilyen kisebb munkákból több van, mint mondjuk a witcheres kisvideóból.

A Final Fantasy XV: Omen trailerében is te alakítod Lunafreyát, ha jól tudom.
Igen, neki is csak a mozgásomat adtam. Abban ugyan egyszer szólal meg a Luna, amikor felkiált, de egyébként a harci nyögdécselés és a meghalás az megy, az viszont én voltam.

Megint a meghalás!
Igen (nevet). Na meg nemrég kijött egy egészestés Final Fantasy-film, a Kingsglaive. Ott a nyitójelenet után van egy nagy, körülbelül 8-9 perces csatajelenet, azt is a Digic Pictures csinálta. Ebben a mozgás, az összes harc velünk lett felvéve, minden mozdulatot mi adtunk a csapattal.

Akkor ez a film voltaképpen úgy készült el, hogy a mocapet kiszervezték több külön cégnek, és mindenki hozzárakott egy kis részletet?
Így van. Ezért felfedezhető némi minőségbeli különbség a jelenetek közt, és még jeleneteken belül is. Van, amikor egy jeleneten belül is másik cég csinált mondjuk kétféle mozgást. Ezért technikailag van egy hatalmas eltérés, ami néha szabad

szemmel is látható egy kis monitoron. Mondjuk nincs annyira szépen kidolgozva a mozdulatsor, nem olyan folyékony a karakterek mozgása.

Nem nehéz dolog egy stúdióban, ingerszegény környezetben ejátszani azokat a jeleneteket, amik végül a trailerekben sokszor fantasztikus helyszíneken jelennek meg?
Sokszor nehéz persze, mert míg a videón jön egy űrhajó, addig te nézed a fehér falat. Ami díszlet van, az is raklap, tornaszekrény vagy matrac, illetve valami, ami ezekből van összetákolva. Teljes mértékben a képzeletedre van bízva, hogyan működsz. Nyilván felvázolnak neked egy világot, ami körbevesz. Meg a rendező is segít (szóban), hogy hol lesz, mondjuk egy torony vagy egy szakadék, így még jobban szükséged van a fantáziádra. A Puppet Worksnél volt olyan, hogy egy sárkányt kellett megülnöm, ami konkrétan egy betontömb volt. A drágább költségvetésű filmekben erre felépítenek egy egész szerkezetet, de erre itt nincs lehetőség.

Voltak még más ilyen vicces eszközök?
A Witcher trailerében Orianna például egy babát szorongat, ami valójában egy szivacshenger volt, amire ragasztottak két kis kezecskét, hogy legalább valami formája legyen. Én pedig rajzoltam rá két szemet, meg száját. Az halálosan vicces volt. A műanyag kések és kardok is fel vannak markerezve. A duct tape nevű ragasztószalag pedig elengedhetetlen, mert mindent az tart össze. Mindig kéznél kell lennie, ha új eszközt készítünk, vagy netán valami szétesik, emiatt nem állhat a forgatás.

Te magad szoktál játszani videojátékokkal?
Nem igazán, bár a The Last Guardiant szilveszterkor kipróbáltuk, annak a trailerét is mi csináltuk. Amikor a kisgyerek rohan a hídon, na, valójában az is én vagyok. Felnőtt nőként eljátszani egy kisfiú mozgását furcsa volt, de szerencsére utómunkával sokat lehet dolgozni egy testalkaton. Egy kisgyereknek megerőltető lett volna az a sok futás, csúszás, mászás.

Ott nehezítette a dolgomat még az a határozott igény is, hogy a korábbi trailerekben látottakhoz hasonlóan kellett mozognom. Azok pedig jobbára a játékból kivágott, animált jelenetek. Azaz animált mozgást kellett élő emberként megcsinálni, amire sokszor azt mondtam, hogy lehetetlen. Az ugye lehet nagyon elnagyolt, kimondottan kicsavarodott, mert nem kell valósághűnek lennie. Ehhez igazodni hús-vér emberként már sokkal, de sokkal nehezebb.

Neked van valami álmod ezzel a munkával kapcsolatban? Van olyan film, nagy kedvenc, amiben szívesen mocapelnél?
Az Avatárban nagyon szívesen játszottam volna, azt is ezzel a technikával csinálták.

Szerinted Magyarországon a színészeknek ez lehet, mondjuk egy alternatív karrier, tekinthetünk rá akár külön szakmaként?
Az a helyzet, hogy itthon professzionális mocap stúdióval csak a Digic rendelkezik, a Puppet Works, és a Neocore pedig a munkájához igénybe veszi ezt a szolgáltatást. Vagy éppen valami kisebb cég, de sok színészre nincsen szükség. A Digicnek ugyan rengeteg munkája van, mert ők ugye elsősorban filmeket készítenek, de mindent megtudnak csinálni a jelenlegi négy színésszel. Nem látom annak esélyét, hogy itthon ebből megéljen valaki, nekem sem megy. Ahhoz több munka kéne. Én ezt nagyon szeretem, és tervezem azt is, hogy a jövőben talán külföld felé próbálkozom, de nem tudom, mennyire megvalósítható az, hogy mondjuk, csak ebből éljek.

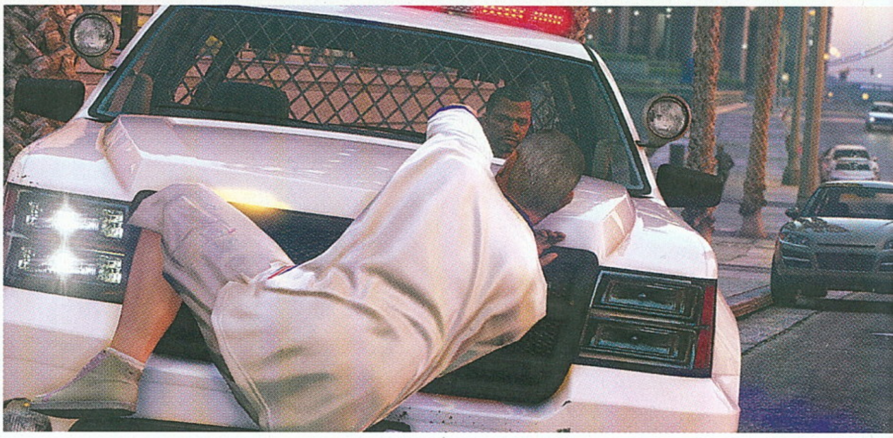
Akkor nyugodtan el lehet mondani, hogy ez tényleg egy valódi háttérszakma.
Igen. Azt ugyan tudják az emberek, hogy mondjuk az Avatár így készült, de azt már nem, hogy Magyarországon van egy ezzel foglalkozó híres cég. Ez még a színészek nagy százalékára is jellemző. Még ha tudnak is valamit a mocapről, azt nem minden esetben, hogy ez pontosan mit jelent. A filmesek nyilván jobban képben vannak, mert például az összes Marvel-filmben is többnyire mocapet használnak.

Miért olyan nagy szerelem számodra ez a munka?
Olyan fajta koncentrációt igényel, ami nem szükséges itthon sem a színházhoz, sem a filmhez. Bár legtöbbször izgalmas, sokszor persze unalmasabb feladatok is vannak. De mindig van hova fejlődni, csak attól függ, mit merek megcsinálni. Élvezem, hogy komplex figyelmet igényel. Egy forgatáson nem csak arra figyelsz, milyen a mozgás, van, mikor nem mindent tudsz megcsinálni. Például egy csókolózós jelenetet nem lehet úgy, ha rajtad van a GoPro. Nem állhatsz karba tett kézzel, mert az animátoroknak utána nehéz dolguk lesz. Ugrálni és szaladni kell, fegyvert fogni, harcolni, amit inkább már a kaszkadőrökre bíznak, de itt beletanulhatok abba is.

És az is jó, hogy általában hősöket játszunk. Itthon nem adatik meg sokszor a színészeknek, hogy hősöket vagy akár szuperhősöket játszanak, mert nálunk nem forognak ilyen filmek.

Köszönjük az interjút!

ZSARUK BEVETÉSEN



Realism Dispatch Enhanced

[ÍRTA JOHNBART] Franklin, Michael és Trevor jobban teszi, ha meghúzza magát, San Andreas ugyanis megelégelte az ámokfutásukat, és biankó csekket adott a rendvédelmi szerveknek. A végeredmény a Realism Dispatch Enhanced, a GTA V egyik legambiciózusabb modja lett.

Majdnem egy éve írtam kedvcsinálót a GTA V kitűnő rendőrségi modjáról, az LSPD: First Response-ról, amiben futólag már megemlítettem a GTA Realism Team témába vágó rajongói kiegészítőjét, a Realism Dispatch Enhancedet is (innentől RDE). Bár a játék rendvédelmi szerveit alaposan feltupírozó pakknak már a 2016 februárjában elérhető verziója is ambiciózus vállalkozás volt, végül a tavaly decemberben kiadott 3.0-s változatával jutott el arra a szintre, hogy önálló bemutatót érő, az alapjáték játékmenetére mélyen kiható teljes átiratként kezeljük. Cikkünkből kiderül, hogy mit is kínál a csomag, és hogy miért is kötelező letöltenie mindenkinek, aki szólóban nyomja a GTA V-öt!

ADATOK

FEJLESZTŐ
GTA Realism Team

MŰFAJ
Mod

INFO

MEGJELENÉS
2016.12.21.

ÁR
Ingyenes

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3470 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 660 VGA, 1 GB HDD.

FLOTTABŐVÍTÉS

Ha az alapokat vesszük, akkor az RDE voltaképp egy tartalmas modellcsomag, amely a GTA V alap rendőri szerveit és gépparkját tuningolja fel: telepítésével az összes játékbeli szerv részletgazdag és változatos (ámde jól optimalizált) kollégákkal valamint gépparkkal gyarapodik. Eme bővülés természetesen a Los Santos-i rendőrség és a vidéki serifirodák esetén a legszembetűnőbb: mind a városi, mind a vidéki rendvédelem feltupírozott karakterekkel, gépjárművekkel, valamint saját taktikai osztagokkal gazdagodik, ráadásul, ha a modot úgy telepítjük, akkor Blaine megye és Los Santos megye külön serifhatóságokat kap, mindkettő a maga egyedi gépparkjával és egyenruháival.

Noha eme módosítások már önmagukban elismerésre méltóak, az RDE mindezt két további erénnyel is megspékeli: egyrészt kibővíti a játék többi, alapjáraton kevésbé kidolgozott rendvédelmi szervét is, másrészt pedig teljesen újakkal is megtoldja azokat! Ami az alapjátékban csökevényesen létező hatóságokat illeti, ott az autópálya-rendőrség pl. a motoros járőrök mellett autós egységeket is kap, a parkőrség terepjárós őrjáratait quados természetjárók is kiegészítik, a Bolingbroke börtön fegyőrei szolgálati szedánnal járhatnak, a hadsereg pedig géppuskás dzsipekkel, tankokkal, csapatszállítókkal és a vadászgépek mellett akár harci helikopterekkel is a nyomunkba eredhet, ha felbosszantjuk őket. Az új, a GTA V világába egyébként jól illeszkedő szervek ugyanakkor a tengerpartot, a Los Santos-i repteret és kikötőt, valamint az FIB-székház környékét teszik egyedibbé: a mod ugyanis partőrségi egységekkel, reptéri- és kikötői rendőrökkel, valamint az FIB saját járőrszolgálatával is kiegészíti San Andreast, amelyek természetesen a számukra reális területeken jelennek meg és vesznek minket üldözőbe, ha kihúzzuk a gyufát.

ERŐNEK EREJÉVEL

Egy modellcsomag azonban, legyen bármilyen minőségi is, önmagában még nem ér meg egy kétoldalas elemzést, épp ezért lényeges tényező, hogy az RDE egy robusztus szkriptmod is, amely teljesen átdolgozza a GTA V körözési rendszerét. A cél a valósághű, mégis szórakoztató üldözések lefejlesztése volt, amit sikerült is elérni, az RDE rendfenntartóival való fogócska ugyanis egyszerre javítja az alapjáték számtalan témába vágó hibáját, és teszi közben izgalmasabbá, illetve némileg nehezebbé is az ütésváltásokat.

Felejtsük hát el az egyetlen lövés után azonnal ránk rontó SWAT-seregeket, a ravaszon viszkető ujjú járőröket, vagy épp a zsarukat ránk hívó állatokat (nem viccelek, az alapjátékban az is csillagot ér, ha egy őzike meglátja, hogy a vadonban lövöldözünk), az RDE hatóságai ugyanis az egyes körözési szinteknek megfelelő erővel és eljárásrenddel vonulnak ki szerény személyünk ellen. 1-2 csillag esetén a jard így 1-2 autóval, bő egy

„A gyanúsított 60 km/h-val halad, azaz 10-zel gyorsabban a megengedettnél, ideje félreállítani és cafatokra lőni, vétel!"

A telepítés menete

A GTA-modok telepítése sosem volt sétagalopp, és nincs ez másképp az RDE esetén sem. A következőkben ezért összefoglaljuk a mod telepítésének menetét, hogy minden érdeklődő bátran kipróbálhassa a csomagot!

Figyelem: A problémák elkerülése végett javasolt, hogy az RDE-t „tiszta", azaz moddolatlan GTA V-re telepítsétek, és csak az RDE felrakása után installáljatok más modokat a játékhoz!

1. Először is töltsd le és telepítsd a következő elemeket:

- MSXML 4.0 Service Pack 3 (csak Windows 7 és annál korábbi OS-ek esetén): goo.gl/HLqzKk
- .NET Framework 4.5.2 (csak Windows 10-nél korábbi OS-ek esetén): goo.gl/oADeEx
- Visual C++ csomag a VS2013-hoz: goo.gl/DUP2GV
- ScriptHookV szkriptbetöltő: goo.gl/IPC6Sz
- ScriptHookDotNet szkriptbetöltő: goo.gl/LjjxZc
- OpenIV modding tool: goo.gl/kH1NcS

A ScriptHookV és a ScriptHookDotNet fájljait másold a GTA V gyökérkönyvtárába, a többi programnál futtasd a telepítőjüket!

2. Töltsd le a mod legfrissebb változatát, pl. innen: goo.gl/dF940p

3. Töltsd le és csomagold ki a következő RDE hotfixet is: goo.gl/Tmdygx

4. Csomagold ki a letöltött ZIP-fájlt, majd indítsd el a benne található RDEInstaller.exe fájlt! Kövesd a megjelenő utasításokat, hogy testre szabhasd a modot! A javasolt beállítások a következők:

- RDE Addons: Federal Law, Sheriffs of Blaine, Emergency (Válaszd ki mindhármat, így az összes helyi hatóságot telepíted!)
- Configuration Preset: Balanced (Ezzel a csomag minden állami és szövetségi hatósága a nyomodba eredhet.)
- Additional Options: World of Variety és Spawn MP Vehicles in SP (Telepíti az NPC-ket és a forgalmat lényegesen változatosabbá tévő WoV modot, és szólómódban is megjelennek a GTA: Online járművei.)

Az utolsó ablakban kattints a Build gombra, így az installer a kiválasztott beállításoknak megfelelően egyénre szabja a telepítőfájlt!

5. Indítsd el az Open IV programot, és válaszd ki a Grand Theft Auto V – Windows lehetőséget. Ha korábban még nem moddoltad a GTA V-öt, engedélyezned kell a mods mappát: ehhez nyisd meg a program Tools -> ASI Manager opcióját, és telepítsd a felajánlott ASI Loader és OpenIV.ASI szkriptmodokat (csak kattints az Install gombra).

Figyelem: Amennyiben a későbbiekben szeretnél online is játszani, tiltsd le a játék indítása előtt a mods mappát a fentebb leírt módon (azzal a különbséggel, hogy ekkor az Uninstall gombra kell kattintanod), különben a Rockstar kitilthat a GTA: Online-ból!

6. Ideje telepíteni magát az RDE-t! Ehhez nyisd meg az Open IV Tools -> Package Installer menüjét, majd tallózd be a negyedik pontban megépített RDE_V3.oiv telepítőállományt! Ez a kicsomagolt ZIP-fájl Build mappájában lesz megtalálható! Amint kiválasztottad a fájlt, kattints az Install gombra (utána pedig az „Install in mods folder" lehetőségre), a telepítés végeztével pedig a Close-ra!

7. Maradj még mindig az Open IV-ban, és nyisd meg a mods/update mappában található update.rpf fájlt, majd azon belül navigálj a common/data könyvtárba! A mappában kell lennie egy gameconfig.xml fájlnak. Jelöld ki a fájlt, és nevezd át pl. gameconfig.bak-ra!

8. Kattints az Open IV címsávjában lévő Edit mode gombra! Azt követően keresd meg a Windows fájlkezelőben (vagy Total Commanderben) a harmadik pontban letöltött és kicsomagolt gameconfig.xml hotfixet, és húzd be az Open IV-ba! A fájl így bekerül az update.rpf fájlba, az előző pontban átnevezett gameconfig.xml fájl helyére. Ez a lépés több jelentett fagyást is javít, így mindenképpen muszáj megejtened!

9. Zárd be az Open IV-t, majd indítsd el a játékot, és töltsd be a Story módot! Ha mindent jól csináltál, rá sem fogsz ismerni a jardra!

Ez a mod a realizmusról szól, és hát mi lehetne életszerűbb egy páncélos járművet támadó jetnél?

perc alatt reagál a riasztásokra, ha pedig kereket oldunk, nem próbálnak meg sem leszorítani, sem pedig lelőni minket, amíg el nem kezdünk derbizni velük, vagy fegyverrel rájuk nem támadunk. Ha ez utóbbi megtörténik, jön a harmadik csillag: az üldözők száma megnő, a zsaruk pedig golyóálló mellényt húznak; aztán amint előkapjuk a gránátokat és a rakétavetőt, megkapjuk a negyedik csillagot, és vele együtt a területnek megfelelő taktikai osztagokat. Amennyiben kihúzzuk az ötödik csillagig, a szövetségi szervek (FIB, NOOSE) rohamegységeivel akaszthatjuk össze a bajuszt, ha pedig ők (és a PAYDAY2-ből átemelt páncélos gyalogosaik) is visszavonulót fújnak, érkezik CJ rémálma, a hadsereg. A gárda pedig nem cicózik: tankokkal és harci helikopterekkel zárja rövidre az addigra hatcsillagossá hízott körözést, szóval ne idegeskedjetek, ha fél perc alatt darabokra lőnek titeket – nem bennetek lesz a hiba!

A felvonuló erők kiigazítása mellett ugyanakkor a körözési rutin számtalan apróbb, a menekülést feldobó újítást is kap: ha pl. szem elől téveszt minket a jard (de még

Van ugyanakkor mit finomítani az alacsonyabb körözési szinteken is: Los Santoson kívül ugyanis sokszor percekig nem látni zsarut akár két csillag mellett sem, hogy aztán hármas szinten rögvest egy egész sereg ugorjon a nyakunkba. Végezetül pedig ott vannak a mindent látó taktikai osztagok és katonák: előbbiek akkor is mindig (de tényleg mindig) szerény személyünk felé tépnek, ha nyomunkat vesztették (az alapjátékkal szemben így muszáj villogó csillagok mellett is állandóan mozgásban maradnunk), utóbbiak ugyanakkor hőkamerákkal (vagy wallhackkel) eredhettek a nyomunkba, ugyanis a falon keresztül is simán kiszúr-

Ha már éppen ráuntál a GTA V-re, akkor itt az ideje, hogy elővedd, és tégy egy próbát ezzel a moddal.

tart a körözés), akkor egy autócserét követően hamarabb lefújják a keresésünket, az RDE mellett viszont nem lélegezhetünk fel akkor sem, ha eltűnnek a körözési csillagok. A személyleírásunk miatt ugyanis a hajszát követő cirka (valós) fél óráig továbbra is elfogatóparancs él aktuális hősünk ellen, az utcán gyalogosan vagy autóval járőröző zsaruk így könnyen kiszúrhatnak és üldözőbe vehetnek minket, hacsak előtte át nem öltöztünk.

ELJÁRÁSI HIBÁK

Az RDE rendvédelme tehát szemnek kedves (komolyan, az új géppark a karakterekkel simán elmehetne hivatalos tartalomnak mind kidolgozottság, mind az optimalizáció tekintetében), a jarddal való ütésváltás pedig reálisabb, szórakoztatóbb, és kihívással telibb, Trevor kacaja mégis hiányzik az összképből, a mod ugyanis nincs híján kisebb-nagyobb problémáknak sem. Ezek közül a rendszertelenül érkező, általában San Andreas adott területeihez vagy bizonyos sztoriküldetésekhez kötődő fagyások a legkellemetlenebbek – bár a 3.0.1-es hotfix ezek egy részét javította, sajnos a főszál megbízásai most sem teljesen kompatibilisek a moddal, érdemes hát várni a kampány RDE-s újrajátszásával.

nak minket. Jelenleg talán ez a mod legszembetűnőbb hibája, a sereg elől így Los Santos metróalagútjaiban vagy a vidéki vasúti alagutakban sincs menekvés: mindig a fejünk felett gyülekeznek, így szinte képtelenség elbújni előlük.

KÉT HÉT ALATT REND LETT

Az elérhető hírek szerint a csapat persze tisztában van a fenti hibákkal, és gőzerővel dolgozik azok javításán, így lehet, hogy mire ezt a cikket olvassátok, a 3.1-es változatban a fenti bukkanók zöme már ki is lett kalapálva. A munka persze azután sem ér véget: a kötelező hibajavítások mellett a brigád jelenleg további rendőrautókat, női kommandósokat és biciklis járőröket is tervez, ezenkívül pedig a mod minden olyan, a forgalommal és NPC-kkel kapcsolatos tervezett újítást is megkap majd, amin a kitűnő World of Variety mod készítője dolgozik (ennek aktuális változata egyébként szintén része az RDE-nek). Újdonságoknak tehát a jövőben sem leszünk híján, azokat kivárni viszont nem érdemes, az RDE 3.0.1 ugyanis hibái ellenére is kötelező mod, ha szólózol még a GTA V-tel, játssz akár a jard ellen, akár őket erősítve az LSPD:FR modban.

KORAI BUGÖMLÉS

[ÍRTA WILSON] **A „korai hozzáférés" és a „túlélős játék" címkék egymás mellé rakva annyira rémisztőek, mint Indiana Jonesnak az Elveszett frigyláda. Szerencsére a mi lelkünket okkult lények nem tudják elragadni, de az arcunk gyakorta leolvad – no, nem a démonok, hanem azon sablonos, unalmas, elcsépelt játékok miatt, melyek megkeserítik a játékosok életét.**

Eddig és ne tovább: Jób könyve 38:11. A Károli féle Biblia kapott már új fordítást, és így ezen sor is egy másfajta értelmezést. De egészen biztos, hogy sem az 1529-ben született Károlyi Gáspár, sem a munkásságát folytató teológusok, lelkipásztorok és egyéb hithű alkotók fejében sem jártak a fordítás elkészültekor olyan kifejezések, mint a korai hozzáférés, a túlélés vagy az alfa program, melynek hallatán nem túlzás azt mondani, hogy emberek tízezrei hajlamosak azonnal a másik irányba menekülni. És egyáltalán nem ok nélkül.

A korai hozzáférés definíciója a Steam hivatalos leírása szerint az, „hogy a játékosok a kulisszák mögé tekintve kövessék végig a fejlesztés folyamatát, és egyúttal lehetőséget kapjanak arra, hogy a fejlesztővel interaktáljanak és visszajelzést küldjenek, miközben az adott játék még születőben van". Ezt a modellt egyáltalán nem a Valve találta ki. Ha úgy vesszük, valamilyen formában mindig is jelen volt: az id által kiötlött shareware modell, ha nem is ennyire aktívan és gyorsan, de azért betekintést nyújtott egy már játszható állapotban levő buildbe, és az innen-onnan érkező visszajelzések bekerültek a későbbi frissítésekbe, kiegészítőkbe, folytatásokba.

Minden idők egyik legsikeresebb és legismertebb indie csapata, az Introversion még az ezredforduló idején futotta a köröket a Darwinia és a Defcon bétáival. Egy bizonyos, kevesek által ismert Markus „Notch" Persson pedig a 2009-es év közepén kiadott Minecraft alfája révén nemcsak az addigi főállását tudta otthagyni, hogy aztán 2011-re, még az 1.0-s változat megjelenése előtt 1,8 millió eladott példánnyal büszkélkedhessen, de 1,5 milliárd dolláros vagyonra szert téve a gazdag játékfejlesztők mesés életét is élheti.

KOLONISTÁK

Hiába voltak tehát korai pionírok, a korai hozzáférés modellje mindenképp a Valve-nek köszönhetően került be igazán a köztudatba. Ez visszatekintve valóságos csoda: a korai hozzáférés elnevezésű program 2013-ban csupán 12 játékkal startolt el, amiből az Arma 3-at, a Kerbal Space Programet, a Prison Architectet és közelmúltbeli előzetesünk okán a Kenshit nem kell bemutatni, a többit... a többit viszont ma már nem is lehet, lévén a jelentős részük egész egyszerűen nem készült el, mára el is tűntek a Steamről, ami pedig maradt, az egyöntetűen negatív fogadtatásra lelt. A Dwarf Fortresst mímelő Gnomoriával villámgyorsan leálltak a fejlesztői; a kraftolós MMO igéjét hirdető StarForge-ot nemes egyszerűséggel félbehagyták; a 2D-s, szintén túlélős Under the Ocean csapata mára egy főre zsugorodott, és a szerencsétlen projektvezető még programozni sem nagyon tud.

Nem nehéz megtalálni a közös mintát a katasztrófasztorikban: szinte mindegyik műfaja a túlélés, ami nem meglepő, ha azt nézzük, hogy 2013-ban szakadt át igazán a gát, és gondolta mindenki azt, hogy a Minecraft sikerének meglovagolásához eredeti ötletre nincs szükség, csak egy valamennyire új világra, minden mást pedig át lehet emelni a svédektől, de ez objektíven nézve egyetlen csapatnak sikerült, ráadásul olyannak, amelyről a franc sem gondolta volna, hogy képes a feladat abszolválására. Arról a Facepunchról van szó, ami 2013 előtt kizárólag a tényleg fantasztikusan jó, de játéknak egyáltalán nem nevezhető Garry's Modot követte el. Tulajdonképpen egyedül, hiszen azért „Garry modja" a program címe, mert egyetlen fickó, a többek között meglehetősen alpári tweetjeiről elhíresült Garry Newman csinálta az egészet. A Valve Source motorjából készítve egy olyan, mindenki által használható eszközkészletet, mellyel akár komplett filmeket is össze lehet rakni.

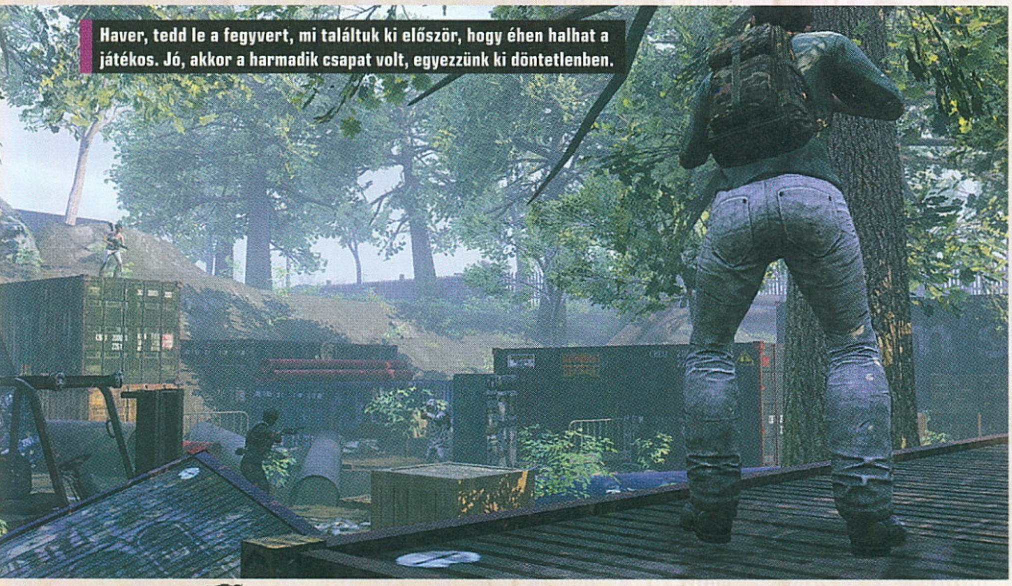
Hajlott hátú barátunk éppen csak összekalapálta az íjat, máris kilövi a fejlettebb ember. Ilyen ez a túlélősdi, ha nem fizetett csomagokat veszünk.

A Rust startja egyáltalán nem volt zökkenőmentes, annak ellenére, hogy két hét leforgása alatt több mint 150 000 ember fizetett be rá: egy olyan DayZ-klónnak álmodták meg, melyben a kraftolás és a vadászat hangsúlyosabb volt, mint a zombikkal való harc, ám kevesebb, mint fél év után az élőholtak eltűntek, a helyükre medvék, farkasok és egyéb állatok kerültek. Egész egyszerűen azért, mert a Facepunch képtelen lett volna egy, az Arma léptékével egyenértékű térképet benépesíteni, és a zombikkal való harc is unalmasnak bizonyult. Azonban a témabeli ellentmondások ezzel csak hangsúlyosabbá váltak, hiszen első látásra (főleg a kezdeti eszköznek használt kőbalta miatt) az ember azt hinné, ez valami kőkorszaki túlélős világ, de az idővel feltűnő gépfegyverek, betonszarkofágok, és egyéb modern elemek mutatták azt, hogy itt bizony valami teljesen másról van szó. Annyira, hogy mindenki legnagyobb megrökönyödésére az időközben komplett csapattá duzzadt Facepunch 2014 végére az egészet kidobta az ablakon, és a nulláról kezdte újra a fejlesztést, a munkálatok pedig még mindig nem fejeződtek be. A felemás népszerűség, de stabil üzleti szereplés vezetett oda, hogy mára a Rust túlnőtt mesterén, és így vált a legfőbb ihletővé: ismertetőjegyei felfedezhetők az olyan elképesztő sikercímekben, mint az Ark, a 7 Days to Die vagy épp a meseszép The Forest.

KELETI MIZÉRIA

Az angolok egyhelyben toporgása persze egyáltalán nem egyedülálló, mert pontosan ugyanezzel küzd a cseh Bohemia Interactive, és a komplett műfajt megteremtő, a világot egy éven át akkor kifogyhatatlannak tűnő lázban tartó DayZ is, melynek a korai hozzáférés programjához való csatlakozását akkora felfokozott érdeklődés előzte meg, ami kizárólag tripla-A kategóriás játékoknak szokott járni. Az üzleti modell többi szereplőjétől eltérően a DayZ-ről legalább pontosan tudni lehetett, mi lesz, hiszen volt mögötte egy stabil alapokon nyugvó, elképesztően tartalmas mod, amit lényegében csak egy teljesen új játékmotorra kellett átrakni.

Ebből igazából csak és kizárólag az utóbbit sikerült megvalósítani: az új technikai alapok tényleg a helyükre kerültek (bár az évek során nem egy alkalommal kellett egészen a gyökerekig nyúlni, és ott több dolgot is újracsinálni), de a projektmenedzsmentet példátlan módon elbaltázták. A 2013-as buildet összehasonlítva a maival bizony megközelítőleg sincs annyi különbség, mint amit józan ésszel elvárhatnánk, ami így jogosan szült egy olyan felháborodást, amit a Bohemia az évek során egész egyszerűen sem rendesen megindokolni, sem kezelni nem tudott. Pedig nem egy újonc teamről van szó, és nem is teljes rádiócsendről. Már a megjelenéskor hatalmas, full capsszel írt szöveg figyelmeztetett arra, hogy a vásárló egy pre-alfa változathoz jut, ami évekre van a befejezéstől, de ekkor azért még senki sem gondolta volna, hogy négy esztendő elteltével is ugyanott leszünk.



Haver, tedd le a fegyvert, mi találtuk ki először, hogy éhen halhat a játékos. Jó, akkor a harmadik csapat volt, egyezzünk ki döntetlenben.

Eközben pedig lezajlott egy olyan folyamat, amiből pont maguk az alkotók maradtak ki. A túlélős játékok ezen válfaja elérte sikere csúcsát, amit pofátlan átverések (The WarZ/Infestation: Survival Stories), szórakoztató klónok (H1Z1), esport-kísérletek (The Culling) fémjeleztek, és mára eljutottunk oda, hogy mire „elkészül" az egészet kiötlő DayZ, talán már a kutya sem lesz kíváncsi rá. Annak ellenére sem, hogy a Steam új megjelenéseit összegző toplista első tíz helyezettje között mindig akad minimum egy Minecraft- vagy Rust-klón, és egyáltalán nem úgy tűnik, hogy ez a trend a közeljövőben megváltozna. Különösen nem az olyan egyedi, kiugró sikerek esetében, mint mondjuk a Conan: Exiles, amely már azelőtt 200 000 vevőt talált magának (visszatérítve ezzel a Funcomnak a teljes fejlesztési költséget), hogy egyáltalán egy rendes, a terheléssel megbirkózni képes szerverpark került volna mögé. Ez már csak azért is meglepetés, mert bejelentését egyöntetű fanyalgás övezte, amely érthető mind a témaválasztását, mind az első trailert tekintve, utóbbi ugyanis inkább tűnt egy teljesen amatőr csapat első próbálkozásának, mint egy veterán stúdió jövőjét meghatározó alkotásnak.

EGY TÖKÉLETES ÉLMÉNY

Bár minden idők egyik legjobb túlélős játéka a korai hozzáférésű modellt lecsúszta, de mivel kész termékként jelent meg, nem is volt szüksége rá: arról a 2012-es Miasmatáról van szó, melyről maximum csak a PC Guru hasábjain értesülhettél. Pedig az egy testvérpáros által elkövetett játék mind a mai napig páratlan és felülmúlhatatlan. Története szerint a világot egy megállíthatatlan kór lepte el, amivel nem tud mit kezdeni az emberiség, ám egy bátor doktor egy távoli sziget növényeiben látja a megoldást. Oda kerülve azonban ő maga is megfertőződik, így a gyógyír megtalálása mindennél fontosabbá válik. A Miasmatában időd nagy részét a helyi flóra és fauna felfedezésével kell töltened, újabb és újabb virágok és egyéb összetevők keverésével próbálva gyógyszereket előállítani, miközben időnként egy titokzatos, halálos lény lohol a nyomodban. Ha kihagytad, azonnal pótold: életed legjobban elköltött 15 eurója lesz! A PC Guru tesztjét elolvashatod az alábbi címen: http://www.pcguru.hu/teszt/miasmata-teszt/1250

ÖT KIVÁLÓ TÚLÉLŐS JÁTÉK

MINECRAFT

A játék, amit a világon talán senkinek sem kell bemutatni: tulajdonképpen ez találta ki és tökéletesítette az egész műfajt, lefektetve annak alapjait, példaként szolgálva több generációnyi követőnek. Fejlesztése mind a mai napig zajlik, és nem létezik olyan platform, ahol ne lenne elérhető.

RUST

A legsikeresebb és legnépszerűbb Minecraft-klón még mindig nincs kész, és várhatóan sosem lesz, de a motorváltás óta új életre kelt, szórakoztatóbb és tartalmasabb, mint valaha. Egyedül is kiválóan elboldogulhatsz benne, barátokkal viszont egész egyszerűen frenetikus élményt tud adni.

SUBNAUTICA

A korai hozzáférésű modell kezdete óta készülő Subnautica nem csupán egy fantasztikus játék, de nagyon egyedi is, hiszen helyszíne egy idegen bolygó gigantikus óceánja, így a víz alatt vagy kénytelen boldogulni, felhúzva egy komplett kis települést, miközben megküzdesz a környezeti elemekkel is.

THE LONG DARK

A Kickstarteren indult, és a Rusthoz hasonlóan egyszer már tulajdonképpen újrakezdett The Long Darkban az amerikai vidék nehézségeivel kell megküzdened, egy hihetetlenül mély, de elképesztően játékosbarát, könnyen elsajátítható rendszer keretein belül, egy gyönyörű világban.

DAYZ

Hiába mondhatunk kígyót-békát rá, a DayZ akkor is a túlélős játékok egyik legjobbja. A Bohemia minden idők egyik leghangulatosabb térképét csinálta meg hozzá, amit már felfedezni is élmény, feltéve, ha a többi, szinte garantáltan ellenséges játékos nem puffant le közben.

A korai hozzáférés boszorkánykonyhája... Egy kis Minecraft, egy kis DayZ, egy kis Rust, sőt ha akarjuk, még mikrotranzakciókat is belefőzhetünk az egyvelegbe.

KEMÉNYEN DOLGOZÓ KISEMBEREK

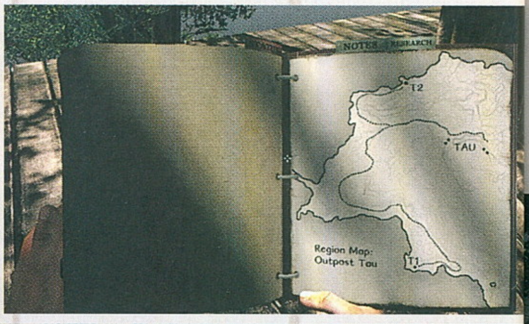
De mint tudjuk, manapság egyáltalán nem a veterán, nagy csapatok azok, melyek lázban tartják a játékipart, hiszen nem az ő termékeikkel van tele a Steam, különösen azóta, hogy a Valve ledöntötte azokat a korlátokat, melyek a Steam első éveiben kordában tartották a kiadásra kerülő játékok mennyiségét és főleg minőségét. A Greenlight bevezetése persze hosszú távon nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: bár tényleg fejlesztők ezrei kaptak egy megismételhetetlen, életre szóló lehetőséget a debütálásra és a karrierépítésre, de az alacsony belépési küszöb – a mindössze 100 dolláros belépti díj és a relatíve kevés szavazat – oda vezetett, hogy a Steamre már csak veszélyes ipari környezethez tervezett védőöltözetben ajánlott belépni, mert csak így lehet biztonságosan átgázolni azon a mérhetetlen mennyiségű szeméten, amely manapság jellemzi a szolgáltatást.

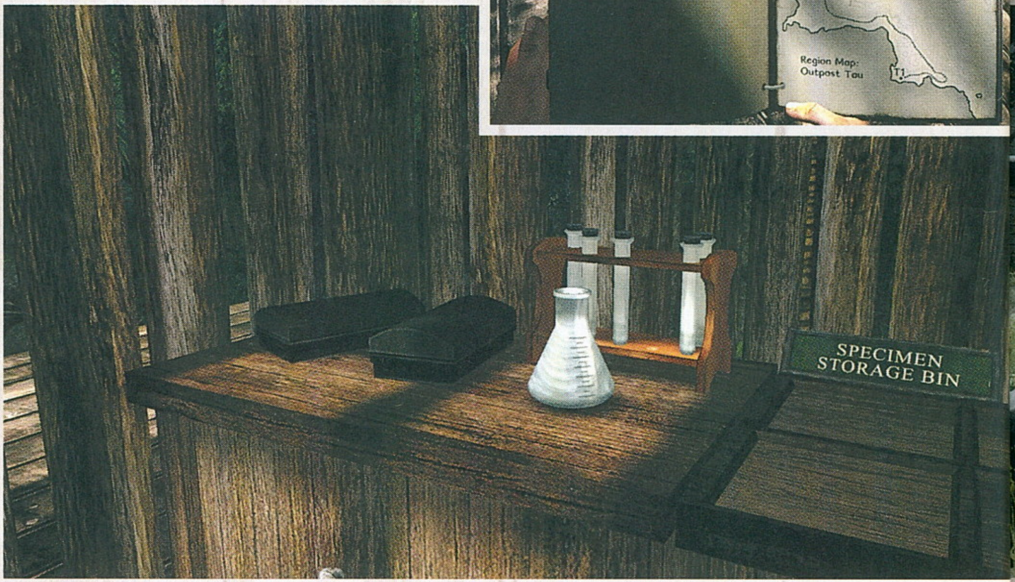
Nem nehéz példákkal előállni, elég csak fellapozni az elmúlt pár hónap Guru magazinjait, és megnézni az előzeteseket – az arab témát elpocsékoló Badiyát, a használhatatlan és felesleges Sunset Rangerst, vagy az előre beharangozott Epic-móddal azóta is küzdő Of Kings and Ment. És ez csak három példa a közelmúltból: oldalakat lehetne megtölteni a bukás ilyen és ehhez hasonlatos történeteivel. A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az ellenkezőjével is, hiszen a korai hozzáférés olyan remek dolgokat adott nekünk, mint az Ark, a Subnautica, a Darkest Dungeon, a Don't Starve, vagy a teljesen ingyenes, egy 18 éves kanadai srác által elkövetett Unturned, melyen mind a mai napig aktívan dolgozik. Kiugrási lehetőség tehát akad bőven, amennyiben saját, egyedi koncepció vezérli a fejlesztést, és nem az az egyetlen cél, hogy valahogy sikerüljön kihasítani egy vastagabb szeletet a több száz millió dollárt érő piacból.

A műfaj pedig a rengeteg bukás, a negatív hangok, a túlzsúfoltság ellenére mégis működik, és esetenként milliókat képes elkápráztatni. Kiváló példa erre a sokaknak felejthetetlen csalódást okozó No Man's Sky. Éveken át nem lehetett pontosan tudni, hogy mi lesz belőle, a végeredmény viszont egy teljesen szokványos, sok újdonságot nem tartogató túlélős játék lett, annak minden pozitívumával és negatívumával együtt. Azóta tudjuk, hogy amit a fejlesztő Hello Games akart, nemcsak hogy nem elérhetetlen, de már itt van a küszöbön, például az Astroneer képében (előzetesünk a februári PC Guruban olvasható), melyben ugyan a hangsúly a kolóniaépítésen, és nem egy egész galaxis felfedezésén van, de amit tud, azt már most közel tökéletesen teszi.

GALAXISOK URA

Ugyanis minden megvan benne, amire alapvetően szükség van: a felfedezés élménye, ahol minden új látnivaló, minden új gameplay-funkció örömforrás;





FERTŐZŐ TOLVAJLÁS

A DayZ modváltozatának elsöprő, az egész világot felforgató sikere után nem volt meglepő a standalone változat bejelentése, az viszont igen, hogy mennyire sokat kellett rá várni – márpedig, ha valamire igény van, akkor kell valaki, aki kiszolgálja azt, ugye? Valami ilyesmire gondolhatott az OP Productions is, csapot-papot félrehagyva, fogva egy korábbi, katonai témájú játékát, amit pár hónapnyi minimális munka – egy zombi itt, egy zombi ott – után The War Z néven adott ki, pontosan azt a játékmenetet kínálva, amire a DayZ készült, csak épp egy évvel később. Több probléma is volt ezzel: egyrészt már maga a név is (amit az ugyanilyen nevű könyv és film miatt védjegyként be sem tudtak jegyezni), na meg azért is, mert a The War Z csapnivalóan rossz játék volt, egy bűn ronda világgal, pofátlan mikrotranzakciókkal, és akkora, befoltozatlan biztonsági résekkel, hogy azok miatt csalóból lényegesen több volt, mint zombiból vagy fából. És amennyiben számításba vesszük, hogy a valós pénzért megvásárolt tárgyak egy része halál esetén örökre elveszett, láthatjuk, hogy amit lehetett, azt sikerült elrontani. A csapat vezére ennek ellenére nem adta fel, a rossz sajtóvisszhang után átnevezte az egészet, amivel egész tavaly decemberig nyert időt, akkor húzva le végleg a rólót. Vagy mégsem? A világhírű tettes, Sergey Titov azóta ugyanis csinált egy harmadik változatot ugyanazon játékból – most épp Infestation: The New Z néven. Kerüljétek, mint a pestist!

a kísérletezéssel járó siker és kudarc a szájbarágós, kendezetlen utasítások és receptek helyett; a jó, nem elcsépelt témaválasztás, a nem feneketlen, de nem is komplex játékmenet, amelyhez számtalan új fejlesztés csapható, elmélyítve ezzel a lehetőségek számát. A műfaj rákfenéje ugyanis egyre inkább az, hogy ezen szempontokat egyszerűen nem veszi figyelembe, és olyan rugalmatlanul kezeli a stílus bebetonozott szabályrendszerét, hogy nem hagy teret a kreativitásnak, vagy ami rosszabb, olyan dolgokra koncentrál, melyek ugyan esetenként életszerűbbé teszik, de inkább a játékélmény kárára mennek.

Jó példa erre a DayZ, ahol a falakon átfutó zombik eltüntetése helyett olyan életbevágó fejlesztéseket eszközöltek, mint a vértranszfúzió kidolgozása, a növénytermesztés komplex folyamatának szimulálása trágyázással és gyomirtókkal, vagy épp a réteges öltözködés fontosságának kihangsúlyozása. És eközben figyelni kellene az olyan alapvető dolgokra, mint a kiszáradás és az éhezés elkerülése – és ez az, ami miatt a túlélős játékok zöme egy unalmas, frusztráló mókuskerék, ahol az eltöltött idő jelentős részét kizárólag az teszi ki, hogy az ember újabb és újabb adag étel és ital után kutat, míg le nem megy a nap. Ez valahol persze érthető, a túlélés ezzel jár, és kell egy olyan folyamatos, külső nyomás, amely a felfedezésre sarkall, és nem hagyja, hogy nyugodt táborozásba torkolljon az apokalipszis. De a jelenlegi megoldások haszontalanok és nem életszerűek. Ennek legfőbb oka, hogy egy komplett nap szimulálására maximum 30 perc jut, így minden perccel el kell számolni, és nincsenek olyan üresjáratok, mint a valóságban. Ezért nem telhet el sok idő az étkezések között, ezért kell szó szerint negyedóránként háromfogásos vacsorával felérő kalóriabevitelt eszközölni.

A keret minden esetben ugyanaz: teljesen egyedül kell boldogulnod egy cseppet sem kihalt világban, saját magad állítva elő a túléléshez szükséges eszközöket. Gondoskodnod kell ételről és italról, miközben szörnyek, állatok és akár más rivális játékosok is azon vannak, hogy ez szinte lehetetlenül nehéz feladat legyen, még harcolnod is kell az életben maradásodért, így sok időd nem jut arra, hogy gondtalanul mászkálj. Tulajdonképpen újra és újra, folyamatosan egy kört futsz, nem csupán a világgal harcolva, de azokkal a kijelzőkkel is, melyek folyamatos apadása megállíthatatlan, és a szemeid előtt úszik el életed minden másodperce.

Takarodjatok, mind tolvajok vagytok, az enyém a díjnyertes, korai hozzáférésű ötlet, én fogok belőle meggazdagodni, hiába kopiztok.

Megoldást elsősorban az jelentene, ha a túlélős játékoknak lenne valós célja, valami, ami keretbe foglalná az olyan alapvető tevékenységeket, mint a kutatás, a felfedezés, a kraftolás, az erőforrások megtalálása és felhalmozása. Ezt persze nagyon nehéz megcsinálni úgy, hogy a műfaj alapvetően a közösségi élményre, de minimum a folyamatos online kapcsolatra épül, ahol a történetmesélésnek helye nincs, hiszen azt maguk a résztvevő felek és cselekedeteik írják. Ebből a szemszögből nézve igazából már több mint egy évtizede megoldották a problémát, akkor, mikor ez a stílus igazából még nem is létezett. Ráadásul sorozat is lett belőle – úgy hívták, hogy S.T.A.L.K.E.R.

CSERNOBILI RÉMÁLMOK

Gondoljunk csak bele: az RPG-szerű fejlődési rendszert, a missziókat, a párbeszédeket és persze a masszív mennyiségű lövöldözést félrerakva a S.T.A.L.K.E.R.-ben minden megvolt hozzá. Egy hatalmas, csapdákkal, állatokkal, rivális stalkerekkel teli világ; felfedezhető, értékes nyersanyagokat (például lőszert, konzerveket) tartalmazó romok; itt-ott megtalálható eszközök és kiegészítők, melyekből fejlesztheted, javíthatod fegyvereidet; radioaktív viharok, melyek elől kénytelen voltál fedezékbe húzódni; egy komplett tárgymenedzselési rendszer, amely a zóna halálos veszélyei ellen nyújtott megoldásokat; egy komplett sérülésszimuláció, vérzéssel, kötszerrel. Eközben pedig enned és innod is kell, de pont annyira ritkán, hogy ez egyáltalán ne jelentsen terhet, csak motiváljon arra, hogy menj előre, egyre mélyebbre a zónában.

A S.T.A.L.K.E.R pontosan azért tökéletes, mert nem tesz a rabszolgájává. Egy olyan keretet ad, ahol te magad, teljesen önként teszed ugyanazokat a dolgokat, amiket a túlélős játékokban kényszerből – mert mást nem tehetsz. Itt az ideje fellázadni ez ellen: rabszolgasorsunk ugyan nem tartott egy évtizedig, de már eleget szenvedtünk.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA MCMACKO] **Böjti mester felkérésére szívesen kúsztam be a radar alá, hiszen az e havi felhozatalban is érdekes, valamint roppant változatos játékokat mintavételeztünk. A nyolcvanas évek tomboló divathulláma több játékban is felüti a fejét, de vannak itt olyan váratlan finomságok is, amelyekből idővel akár kultuszcím is válhat. Öveket becsatolni, sisakot szorosan a kobakra rögzíteni: az űr távoli szegleteiből indulva, Földünk óceánjainak felderítésén keresztül az ASCII kódok mátrixáig mindenfelé megfordulunk majd válogatásunkban. Tartsatok velünk!**

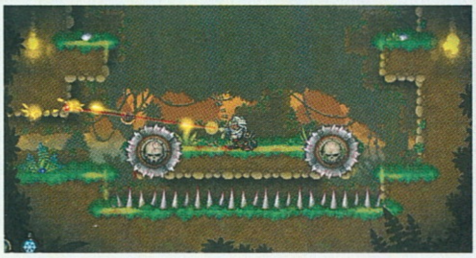
Badass Hero

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: AWESOME GAMES STUDIO - MEGJELENÉS: 2017.02.24. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Az utóbbi években annyira erőltették a roguelike műfaj eszköztárát, hogy a cikkíró őszintén kezd belefáradni a random generált labirintusszerű térképekbe, az egyre fokozódó, eleve magas nehézségi szintekbe, a tápolásra váró főhősökbe... Mindezek ellenére a lövöldözős platformer stíluselemeket ügyesen alkalmazó Badass Hero mégis képes volt magával ragadni. Hogy mi a titka? Próbáljuk gyorsan megfejteni!

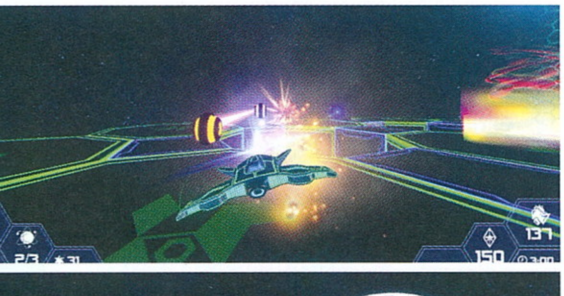
Az első és legfontosabb tény: a Badass Hero akciójelenetei nagyon is rendben vannak! Hősünk irányítása tisztességes, az irányított célkeresztre alapozó, lövöldözős-platformer mechanikába kellő dinamikát kódoltak, a látványvilág pedig az elfuserált fejű főszereplő ellenére is stílusos. Az ősrégi Comix Zone ötletét elirigyelve Rosszfenék™ Hősünk egy képregény megelevenedett kockái között közlekedik, amik véletlenszerűen tárják elénk a sablonszerűen összekészített pályaképernyőket. Itt ellenfelekre vadászunk, az utánuk elcsepegtetett tintát (XP) gyűjtögetjük, veszélyes pályaelemeket kerülgetünk, random lootra hangoljuk a gyűjtögetőszenvedélyünket, és persze meghalunk, jó sokszor, ahogy azt egy roguelike játékban illik.
A fejlesztés a jól megszokott skill-fákon történik két kör között, a Badass Heróban történő haladást pedig ténylegesen érzékeljük a hősünkön. Sok stílustárs esetében órákig kell tápolni; itt fél óra játék után ügyességünk csiszolódásán és a karakter erejének duzzadásán is érezzük majd a bejárt ívet. Pro tippünk: érdemes elsajátítani a kombórendszert, amellyel az összegyűjtött tinta mennyiségét lehet alaposan feltornászni, és a fölösleges loot tintává alakításával is sokat nyerhetünk!
A program még Early Access állapotban tanyázik, de már most egész jó ár-érték arányt képes felmutatni. Egyedüli nagyobb sirám az ismétlődő háttérekhez, és a gyenge háttérzenéhez köthető – némi pörgős-fogós muzsikával nagyon fel lehetne dobni az amúgy egészen tökös akciózást. Bár túl innovatívnak nem neveznénk, a Badass Heróban több van, mint az elsőre látszik!

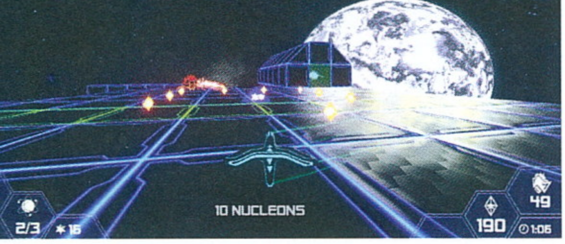


Dystoria

FEJLESZTŐ: TRI-COASTAL GAMES - MEGJELENÉS: 2017.02.21. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Mint pár hasábbal odébb, a Videokidnél is felmerült, a nyolcvanas éveket idéző mánia olyan szinten pörög, hogy egy négyoldalas Radar alatt cikkcsokorban sem tudjuk elkerülni a neonfényeket, a gyerekkorunk filmjeire történő hivatkozásokat, vagy a retró-futurisztikus összhatást. A Dystoria egy furcsa űrhajós céllövölde, ám a játékosnak nemcsak csúnya vektorbogarakkal, de a tér három dimenziójával is meg kell majd küzdeni a sikerélményért.





Na hiszen! - gondolja a kedves olvasó, miután a fenti bevezetőt és a mellékelt képeket áttanulmányozta. „A Descent után már szinte meg sem kottyan egy újabb pörgő-forgó űrhajós akciózás." A meglepetés leginkább akkor fog beütni, mikor kiderül, hogy a Dystoria járgányai a falakhoz tapadnak, így sokkal bonyolultabb és komplexebb a hajó irányítása és önmagunk térbeli pozícionálása, mint azt elsőre gondolnánk! Nem elég, hogy az amúgy ügyes kis masinánkkal gyűjtögetni kell a gömböket, bombákat, hatszögletű neoncsillámpónikat (Bocs, nukleonokat!), de ellenfelek is szép számmal megjelennek a négyzetrácsos űrterepen.
A vizualitás egyszerű, de a célnak teljesen megfelel – ráadásul a korszak stílusát tényleg jól megragadja a Tron-szerű rácsos építkezés. Sajnos a fegyverek lövésének ereje nem az igazi, a harc pedig a kötött pálya miatt picit korlátozottnak tűnik (pláne a repülő ellenfelek ellen). Amúgy az ötletek egy darabig elviszik a hátukon a játékot – de amolyan nosztalgia jelleggel. Pont ilyesmi szellemiségű programokkal játszottunk a kilencvenes évek közepén, és az akkori önmagam garantáltan jól szórakozott volna a Dystoriával. Sajnos a mai fejem már legfeljebb csak annak örül, hogy ha a későbbi, komplexebb pályákon visszatalál a helyszín tájékozódási mankóként szolgáló pontjaiba. Illetve annak, hogy a program egész tisztességes synthwave muzsikát tesz az akciózás alá. Persze ezt sem lehetne teljes mértékben egyedinek nevezni, mint ahogy a játék sztoriját sem. Láttátok az Utolsó csillagharcost? A Dystoria elején is lepottyan egy játékmasina a téka mögé, az odabotorkáló árkádbajnokot pedig már viszi is az ufó a csillagok közé. Hogy a forgatókönyv hogyan alakul tovább, azt innentől a kedves olvasóra bízzuk.

65%

Syrian Warfare

FEJLESZTŐ: CATS WHO PLAY - **MEGJELENÉS:** 2017.02.21. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Cats Who Playék meglehetősen sikamlós témába nyúltak a Syrian Warfare játékukkal, amely kőkemény stratégiát, és a mondás szerint valós alapokon nyugvó történetet mesél egy olyan konfliktusról, amelyet kevesen mutatnak meg az átlagemberek szintjéről. Bár a készítők nem akarnak történelemórát tartani, a február végén megjelent taktikai RTS kifejezetten nehéz kérdéseket boncolgat, az átlagosnál testközelibb stílusban.

Nem igazán mondhatjuk, hogy az RTS-ekkel úgy van tele a padlás, mint egykor, a Syrian Warfare így jó érzékkel próbál stílust választani története elmeséléséhez. Egyben nem másolja szolgai módon a klasszikus valós idejű stratégia szabályokat – az erőforrások és a bázis menedzselését teljes mértékben elteszi egy fiók mélyére, és a taktikai mozgásokra, a kisszámú egységek pontos elhelyezésére helyezi a hangsúlyt. Ezzel párhuzamosan a karaktereink ereje minden küldetéssel fokozódik, a figurák a csatában szerzett tapasztalatot tovább görgetik maguk előtt. A játék külcsíne nem rossz, de azért nem kell tőle elájulni. Szűk tíz éve is lehetett hasonlóan kinéző stratégiai játékokat találni PC-n. Ennek tükrében a gépigény sem túl magas. A játék történetmesélését, valamint a felépített atmoszférát nagyon nehezen lehet csak értékelni, révén a realisztikusság és a megtörtént események feldolgozása cél volt a fejlesztők részéről. Erről pedig ember legyen a talpán, aki ilyen távolságból hiteles ítéletet tud mondani. Talán nem is szerencsés, hogy időben ennyire közeli, és az egész világra hatással lévő valós konfliktust választottak a program alapjául. De lehet, valakinek épp ez fog megtetszeni, és ezért fog beruházni a Syrian Warfare harcászatába. (Vásárlásnál ezt a szempontot mindenképpen vedd majd figyelembe, mindkét oldalról!) Bár a fórumokon alapvetően pozitívan nyilatkoznak a játékról, azért hozzá kell tenni, hogy az árának megfelelő kategóriában versenyzik a cucc, ami inkább különlegességként vonul be a játékosok emlékezetébe, mintsem iparágat megrengető RTS-trónörökösként. Pláne, hogy bugok azért akadnak bőven, a megoldások egy része túlságosan amatőr, az útkereső algoritmus és az MI pedig lépten-nyomon felbosszantja az embert.

70%

forma.8

FEJLESZTŐ: MIXEDBAG - **MEGJELENÉS:** 2017.02.23.. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A metroidvania zsánere roppant közkedvelt lett az indie-huszárok körében, MixedBagék pedig semmi meglepővel nem készültek, amikor a forma.8-at létrehozták. Mondhatni, hozták a papírFormát (hehe)! Viszont a játéknak pont az a fő bája, hogy mind látvány, mind játékmenet terén ügyesen kezeli a bevált sablonokat. Így nem csoda, hogy hamar szerelembe eshetünk a pici drónnal, ami küldetése során magára maradt egy idegen bolygón.

Tudjátok, a metroidvania az a műfaj, amiben nagy, kétdimenziós labirintusokat derítünk fel, jól elkülönülő pályákkal, és állandó össze-vissza járkálással. Erre azért van szükség, mert ahogy hősünk fejlődik, úgy tudunk addig elérhetetlennek tűnő helyekre bejutni. Így újabb képességekre vagy tárgyakra tehetünk szert. A pályatervezés is fontos eleme a stílus játékainak, a respawnoló ellenfelekről, a sok-sok titokról és a méretes főnökharcokról nem is beszélve. A forma.8 ügyesen mondja fel a kötelező köröket, ráadásul kis drón főhősünk egy kis egyéniséget is csempész a dolgokba. A fekete gömböcöt úgy irányítjuk, mint a Hohokum repkedő izéit, ami nyugis relaxációs jelleget kölcsönöz a játéknak. Mondjuk, a tempót is visszafogja a komótosan repkedő robotgolyó, ám mindezek ellenére sem hiányzik a kihívás a játékból. Sőt szépen fokozódik a nehézség, így a keményvonalas játékosok is elégedettek lehetnek. Imádnivaló, ahogyan az egész játékot körüllengi egyfajta szelíd báj, ami tovább fokozza a kellemes hangulatot (srácoknak: egyúttal „asszony-kompatibilissé” teszi a játékot). A kézzel rajzolt, de vektorosan méretezett pályaelemek minimalisták, de látványosak, és megint csak elmondható, hogy mozgásban kategóriákkal ütősebb a dolog, mint a tipikus indie-küllemet idéző screenshotokon. A lo-fi szintimuzsikák eszméletlenül jól vannak keverve, a játék hangképe egy tisztességes 5.1 hangrendszeren durván rásegít az atmoszféraépítésre. A forma.8 egy váratlan finomság, amely PC-n és konzolokon is elérhető.
Ha van Vitád, akkor ott is érdemes lehet beszerezni a játékot, így magaddal is viheted az idegen bolygó titkait.

82%

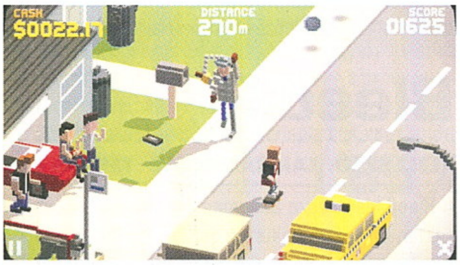
Indie csemege

The Videokid

FEJLESZTŐ: PIXELTRIP STUDIOS
MEGJELENÉS: 2017.01.31.
ÁR: 3,5 EURÓ (KB. 1100 FT)

A nyolcvanas éveket idéző mánia úgy látszik, soha nem múló, életfogytig tartó mulatság lesz. A Videokid két ponton is visszanyúl a korszakhoz. Elsőként lenyúlja az akkortájt remekelő Paperboy játékszabályát, ami valahogy így hangzik: „Haladj a futárfiúval egy izometrikus pályán, és miközben az akadályokat kerülgeted, szállítsd házhoz a portékát!” Másrészről pedig lépten-nyomon megidézi a korszak kedvenceit. Eleve a gördeszkás dude is úgy néz ki, mint Marty McFly, de Riggsen és Murtaugh-on, a Szezám Utca Nagymadarán keresztül a Tini Nindzsákig bezárólag mindenki felbukkan a színen. A játékmenet feszes, a grafika jól másolja a Crossy Road stílusát (elvégre a Videokid is mobil appként indult), és még bónuszok is vannak. Két meeting között ideális időtöltés PC képernyőkön is!

80%

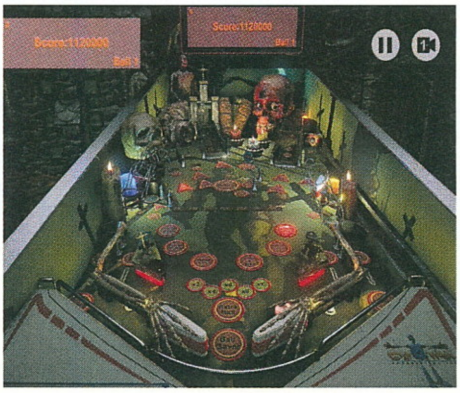


Retro Pinball

FEJLESZTŐ: GEAR WORX PRODUCTIONS
MEGJELENÉS: 2017.02.02.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A cím alapján valami jó kis Pinball Dreams-klónt várna az ember, de a „retro” alatt inkább valami olyasmit értettek a készítők, ami a '80-as/'90-es évek valós asztalaihoz való visszanyúlást jelenti. A grafikai megvalósítás (komplett 3D, kész háttérhelyszínekkel) viszont inkább a Zen játékai közé pozicionálja a programot, ami nagyon rossz piaci célérzékre utal. Bár hat asztal van a játékban, ezek dizájnja és magasabb értelemben vett koncepciója gyalázatosan semmilyen.
A golyó fizikája amatőr, a pálya mechanikus elemeinek működése alapvetően elfogadható, de nem hibátlan.
A pontmátrix kijelző fantáziátlanságáról és lapos szövegszerű kivitelezéséről már ne is beszéljünk.
Mondani sem kell, hogy az ár így aztán eléggé túlzás.

60%

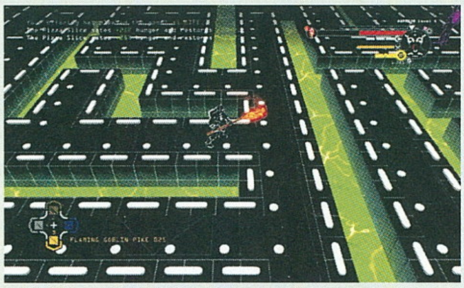


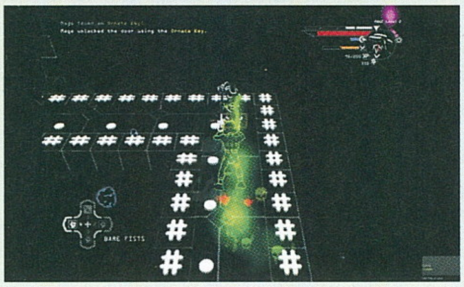
Brut@l

FEJLESZTŐ: STORMCLOUD GAMES - MEGJELENÉS: 2017.02.09. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Diablo szelleme a mai napig közöttünk kísért, még ha sokszor zsiványgúnyába is van öltöztetve a démonpapa. Azt viszont csak kevesen tudják, hogy a dungeon-túró játékok már jóval korábban is nagy sikernek örvendtek, csak úgy jó harminc éve még kénytelenek voltak ASCII karakterekkel megjeleníteni a fantáziavilágok legsötétebb bugyrait. Stormcloudék bekeverik az ősit a klasszikussal, és a tetejébe megszórják az egészet némi modernnel is.

Cikkünk tárgya tehát egy roguelike szerepjáték, amely huszonhat szintes labirintussal várja a digitális harcosokat. A készítők fő ötlete az volt, hogy az ASCII stílusban rajzolt monokróm szerepjátékok (lásd pl. a NetHack bejegyzést a videojátékok örökös kódexében) stílusát modern háromdimenziós megjelenítéssel keverjék. A vicc az egészben, hogy ez az egyszeri poénnak gondolt ötlet nagyon is jól működik. A Brut@l kellemesen játszható, húzza az embert előre a labirintus mélyére, a szokásos fejlesztési-kraftolási lehetőségeknek köszönhetően pedig olyan mélységeket is tartogat, ami elsőre fel sem tűnik majd a játékosnak. Meglepő, hogy stílusából fakadóan nem billentyűzet+egér kombináció javasolt a játékhoz (A készítők a pixelistenek szerelmére kérnek minket, hogy gamepaddal közelítsünk. – a szerk.), és valóban! Az egérrel való célzás sokszor nem úgy jön össze, ahogy szeretnénk, ennek ellenére azért döcögősen, de játszható marad a klasszikus PC-s irányítással is a program. A különböző kasztok (Hajrá, amazonok!),





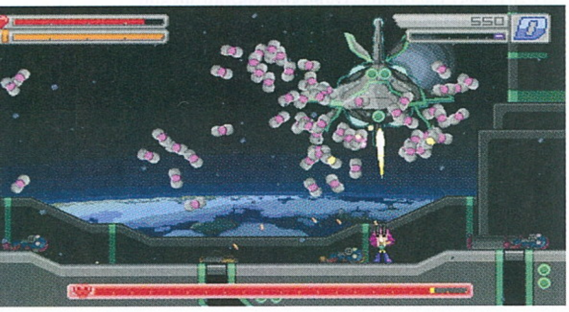
és a véletlenszerűen generált pályák az újrajátszási faktort is megerősítik. Bár az tény, hogy rengeteg időbe fog telni, amíg a huszonhatodik szint mélyén trónoló főgenyát darabokra pixelláljuk. (Halál esetén irány a labirintus eleje.) De aki ilyen játékokkal próbálkozik, annak ez a kis mazochista aspektus már-már elvárt alapkövetelmény lesz. A Brut@l grafikája amúgy az ASCII elemeket háromdimenziós modellekre húzza, és csak ott alkalmaz színeket, ahol nagyon szüksége van rá. A monokróm megoldás viszont sokkal látványosabb élőben és mozgásban, mint a kissé unalmas (és amatőr látványt sugalló) képernyőmentéseken. Az epikus zene is meglepően ütős, ráadásul mind fülessel, mind hangfalon nagyot szól! Mivel sokáig el lehet vele szórakozni, az ezért a játékért elkért ár teljesen méltányolható. Pláne, hogy van co-op lehetőség, dungeonszerkesztő, és még PlayStation 4-re is megjelenik a nem mindennapi hentelde. Ha csak kicsit is érdekesnek tűnik a fenti zanza, nyugodtan próbálj rá a játékra!

80%

Bleed 2

FEJLESZTŐ: IAN CAMPBELL - MEGJELENÉS: 2017.02.08. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A Bleed első része Steamen és az Xbox 360 indie felületén is megalapozta szűk, ám annál lelkesebb rajongóbázisát. A folytatás emeli a tétet, ami pedig kigurul Ian Campbell fejlesztő garázsajtaján, az több, mint királyságos! A Bleed 2 egy igazi adrenalinlöket, amiben jóval több van, mint elsőre látszik. Ha kedveled a patent akciót, a platformjátékokat és a japános árkád stílust, akkor a Bleed 2-ben sem fogsz csalódni!



Pedig hát szegény Bleed 2 első ránézésre tipikusan nem tud többet annál, amit mostanában a pixel-újjáéledés indie képviselőitől megszokhattunk. A játék külleme valahol félúton tanyázik a Super Nintendo és a PlayStation kétdimenziós megoldásai között; a stíluselemek, a menürendszer és az átvezetők a kilencvenes évek shareware korszakát juttatják az ember eszébe... Aztán elkezdődik a csim-bum cirkusz, és mindenki garantáltan leteszi a haját! Az első részhez nem volt korábban szerencsém, így lehet, azért ért váratlanul az arcon csapással is felérő dinamizmus, amit a játék kiprésel magából. Wryn nevű hősnőnk a Föld utolsó mentsváraként próbál helytállni a megszálló inváziós seregek ellen. Amikor viszont kézbe veszi a pisztolyt és a katanát, ott az agresszorok jobban teszik, ha sipítva fújnak visszavonulót! Bizony, a játékban egy hihetetlenül agilis és erős leányt irányítunk, aki analóg kétkaros lövöldékben szokott irányítással lő, szélsebesen és feszesen ugrik, a lövedékpokol közepéről pedig időlassítással tud kievickélni. A program egyszerre idézi meg a Mega Man-játékokat, a Contrát vagy a Treasure legszebb emlékű gyöngyszemeit (még az Ikaruga kétszínű lövedékrendszerének variánsa is a játékmechanika részét képzi). Az irányítás hozza azt a gyors válaszidőt, amit a műfajtól megkövetelünk, így ezzel is mindent a legnagyobb rendben találhatunk. Persze kontroller nélkül nem ugyanaz az érzés – de ezt a stílus követői már megszokhatták. A pályák változatosak, a hét fő szinten szűk egy óra alatt végigrongyolhatunk, de a 25 izgalmas főnökharcon (!) túl a választható nehézségi szintek is jócskán kitolják a játékidőt. Egyedüli komolyabb probléma a prezentáció nem túl egyedi és nem éppen acélos volta. Sajnos a színpaletta eléggé fakó, az igazán látványos, folyton változó háttereket pedig minden esetben elnyomják az egyéniség híján lévő karaktermodellek.

Ha ismeritek a Treasure klasszikus platformereit (pl. Gunstar Heroes vagy a zseniális, GBA-s Astro Boy), akkor azért – ha nem, akkor pedig azért ruházzatok be a játékba. Nem fogjátok megbánni!

85%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ZÁSZLÓFELVONÁS

A Banner Saga harmadik részének Kickstarter-kampánya egy hét alatt teljes sikerrel zárult. A 200 000 dolláros alapvonalat teljesítő kalapolás két további célt is elért, így három játszható Dredge karakter és egy Survival mód is bekerült a képbe. Külön jó hír a sorozat iránt érdeklődőknek, hogy a Twitch Prime előfizetői ingyen juthattak hozzá az első két részhez, nagyjából a lapzárta idejében. (Reméljük nem maradtatok le róla!)

LIDÉRCEK ÉS SZELLEMEK

A Ghouls'n Ghosts klasszikusának szellemiségét próbálják megidézni a Casual Bit fejlesztői, akik Battle Princess Madelyn című játékukat egy az egyben a Capcom jól ismert őskedvencének stílusában készítik, egy harcias hölgy főszereplésével. A Greenlight fázisban lévő program épp a zöld lámpáért küzd, így ha a mazochista kultuszplatformer rajongója vagy, kövesd figyelemmel és támogasd az ígéretes programot.

TÚL SÖTÉT...

Frédérick Raynal (az eredeti Alone in the Dark készítője, illetve Little Big Twinsen apukája) sötét kalandjátékon dolgozik. A lopakodástól, véres jelenetektől és trükkös puzzle feladványoktól sem mentes 2Dark március közepén, egészen pontosan tizenhetedikén lát majd napvilágot. Steam mellett konzolokra (PS4, XOne) is érkezik az indie finomság, amely bizunk benne, hogy a nap végén nem marad majd radar alatt...

MX Nitro

FEJLESZTŐ: SABER INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2017.02.14. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Az MX-sorozatról sokunknak jutnak eszébe az előző konzolgeneráció felemás minőségű sárdagasztós játékai. Ezek rendelkeztek egy bizonyos varázzsal, de az élvezetek teljes átéléséhez bizony gyakran módosult tudatállapotra volt szükség. A Saber Interactive most egy új szemszögből közelíti meg a kérdéskört, mintha csak az Elastomania, vagy kurrens példával élve a Trials mókáját próbálná összetapasztani a motokrossz sport jellegzetességeivel.

Az így keletkező végeredmény pedig egyáltalán nem rossz, mi több, kifejezetten húzós játékot eredményezett. Úgy képzeljétek el az MX Nitro játékmenetét, mintha tényleg a „hegyről-völgybe" stílust, a caplatós, ugratásokat és trükkös fizikai megoldásokat követelő Trials-mechanikát próbálnánk versenyzéssel, többrétegű trükközéssel, nitrózással és néhány egyéb elborult ötlettel vegyíteni. A koktél teljesen jól csúszik, még akkor is, ha elsőre furcsa lesz az, hogy nemcsak túlélni, de versenyezni is kell. Vagy mazsolák, vagy pedig kifejezetten idegesítő főnökök ellen (Nehézségi tüske alert!) fogunk játszani, akik sokszor borsot törnek majd az orrunk alá. Fontos, hogy a nitró akkor töltődik, ha ügyesen trükközünk a földön vagy a levegőben, a nyugis szakaszokon pedig nagyon sokat számít a jó ütemben elsütött gyorsító. Nem mindig a célszalag átszakítása a lényeg – a trükkök is hangsúlyos részét képezik az élmény egészének. A játék okosan és fokozatosan adagolja az új tartalmakat, és a mechanikai vérfrissítést is értsétek ez alatt. A trükkökből sem kapunk meg mindent az elején, az igazán látványos lehetőségeket ki kell érdemelni!

A nehézség olykor égbekiáltó, de ha beüt a flow élmény, akkor aztán a boldogsághormonok vastagon kárpótolják a kontrollerre tapadt ujjak görcseit. (Mindenki tudja, mi jön most: ajánlatos egy jobbféle irányító a játékhoz!) A pályák hangulatban jól elkülönülnek, látványra meg nagyjából hozzák (olykor felül is múlják), amit az ilyen kisebb méretű letölthető címtől vár az ember. A hiányosságok közé oda lehet tenni, hogy a fejlesztések java pusztán optikai tuningra jó, a nagygenerálon áteső kipofozott járgányok persze erősebbek és jobbak az alap verzióknál, de ettől egy picit részletesebb fejlesztési lehetőséget is elviseltünk volna. Pláne, hogy a program behozza a kissé felesleges lootláda-rendszert az alapvetően árkádos szabályok közé. Mint látható, az egyéniség hiányát a sokszínűséggel is szeretnék a fejlesztők kompenzálni... A PC-s verzióra nagy panaszunk nincs, konzolon is ügyesen működnek a csapágyak, így szinte platformfüggetlenül jól járhat az ember a program beszerzésével. Akkor meg aztán végképp indokolt a vásárlás, ha az ilyesmi extrémsportok vagy műfaji hibridek eleve felpiszkálják az ősi játékos ösztöneidet.

85%

Neo ATLAS 1469

FEJLESZTŐ: ARTDINK - MEGJELENÉS: 2017.02.14. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8600 FT)

Micsoda tájékozatlanság részemről, hogy a Neo ATLAS-sorozatot nem ismertem korábban! Oké, be kell vallanom, hogy nem vagyok mély ismerője az obskúrus japán konzoljátékoknak. Mégis meglepett, hogy a játékszéria előélete teljes árnyékban maradt errefelé. A most megjelenő Neo ATLAS 1469 is egy PS Vita játék átirata PC-re. Ennek megfelelően nem forgatja feje tetejére a világot, de üde színfoltként pont jól jöhet néhány uncsi óra elütésére.

Tényleg szégyenletes, hogy sem a PS1-es, sem a PS2-es epizódok nem vonzották be korábban a figyelmem, pedig szeretem a szigetországból érkező finomságokat. A Neo ATLAS 1496 után ismét elmondhatjuk, hogy bár a Japánból érkező programok fénye már messze nem ragyog úgy, mint hajdanán, azért most is meg tudnak minket lepni az ötletes megoldásaikkal és kedvelhető különlegességeikkel. A Neo Atlas is ilyen unikum, és erre mindjárt cáfolhatatlan bizonyítékkal szolgálok! Tegye fel a kezét, aki játszott már olyan programmal, amely egyszerre ötvözte a vizuális novellák megoldásait a felfedezés, kalandozás, kereskedelem és a japán szerepjátékok különböző elemeivel! Nagy csendben van mindenki, de ezt a mély hallgatást pont a Neo ATLAS 1469 fogja megtörni.

A program során a hajós felfedezések hajnalát fogjuk újra átélni a portugálok szemszögéből, ám ezek a kalandok az egész földgolyóra hatással lesznek majd. A felfedezés-kereskedelem-flottamenedzsment szentháromsága ugyanis kibővül azzal, hogy kalandozásaink az addig ismeretlen kontinensek alakját is befolyásolhatják, valamint véletlenszerű események, találkozások is csipkézhetik a jól kitervelt stratégiáinkat. Kár, hogy az interakciót parkoló pályára állító dumálások picit túllőnek a kényelmes hosszúságon, és azzal sem vagyunk kibékülve, ahogy a játék kinéz. A művészeti dizájn egységes, de a karaktereket mintha egy manga újság „rajzold magad" rovatába dolgozó kisiskolás amatőrök vetették volna a digitális vászonra. (Miguel pláne idegesítő egy forma, és most nem hőn imádott kollégánkra gondolok – kacsint!) A terep funkcionális, a tenger hullámzása egyszerű, a képernyőt betöltő puttókat pedig sokadik indítás után is nehéz megszokni. A Nintendo Wii-nél debütált, és már-már standardizált menürendszer is csak növeli a játék furcsaság-faktorát, pláne, hogy tényleg egy az egyben van lenyúlva az ott megismert felhasználói felület. De a program furasága egyben a fő vonzereje is. Kevés hasonszőrű játékot fogsz találni, és még akkor is érdemes lehet átgondolni a vásárlást, ha a 28 eurót kicsit sokallod. Ha ennyivel sikerült felkelteni az érdeklődést, akkor egy kisebb-nagyobb Steam akció keretében mindenképp nézz rá a programra!

69%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

METRO: LAST LIGHT REDUX

➲ Kedves Tika!
Ezzel a problémával nem akartalak zavarni, mert eddig e nélkül is működött a játék, de a 9. pályán megakadtam úgy, hogy a gép megint elfelejtette a billentyűkiosztást. DE. A játékból csak az ALT+F4 gombbal tudok ki lépni. Menet közben az Escape billentyűvel nem lehet a kezdőlapra lépni. Csak akkor, ha meghalok a játékban, de most pechemre egy békés pályán vagyok. Hol tudom beállítani az Escape funkcióját? Mert végignyomkodtam az összes billentyűt, de a játékból menet közben nem tudok kilépni. Segítségedet előre is köszönöm.
Üdv: ➲ T. JÓZSEF

A C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\4A Games\Metro LL\<someid (betűk-és-számok)>\ mappában nyisd meg a user.cfg fájlt (Jegyzettömb), és a bindes sorok közé illeszd be egy új sorba azt, hogy „bind change menu map ESCAPE", idézőjelek nélkül. A játék további bohóckodásait lehet, hogy úgy lehetne a legjobban kivédeni, ha egy már működő/beállított user.cfg fájlt elmentesz, és amikor rájön a cuccra a bolondóra, bezárod a játékot, és ezt a tartalék user.cfg fájlt visszamásolod az eredeti helyére (felülírva a meghülyültet). A user.cfg alap tartalmát (ha nem akarod állítgatni) megtalálod a http://tinyurl.com/zpho4t2 oldal legalján.
Ps. Ha ALT+TAB váltást csinálsz játék közben, akkor is feljön a menü.

BATTLEFIELD 1

➲ Üdv!
Az lenne a problémám, hogy úgy max. 1 óra játék után összeomlik directx errorral (remélem, látszik a printscreenen), ha jól értem azt hiszi, hogy kivettem a videokártyát?

A hibaüzenet szerint, tényleg nem érzékeli a VGA-t, vagy épp driverfrissítést vél felfedezni a háttérben, de totál zöldség az egész, a lényeg, hogy valamilyen directx megszakítás miatt lehal a játék (a fejlesztők sarának tűnik). Mondanám, hogy könnyű menet lesz, de a fene tudja, rengetegen birkóznak ezzel. Először próbálj meg visszalépni egy régebbi VGA driverre, a fórumokon a 16.9.2 vagy a 16.11.5 a javasolt, aztán majd meglátjuk (http://tinyurl.com/pvgfyqn)

GTA: SAN ANDREAS

➲ Tisztelt Tika!
Feltettem a tárgyban említett játékot a gépemre, és először semmi gond sem volt. A bajok később kezdődtek el, amikor a „Cleaning the hood" küldetést befejeztem, itt elszállt az egeres irányítás.
Kompatibilitási beállításaim: Win XP SP2 (Futtatás rendszergazdaként)
Köszönöm: ➲ PETI

Először próbáld meg Win98/ME kompatibilitással, lehet, hogy az is elég lesz. Ha nem, akkor a következő a teendő: elindítod a játékot, és ha már betöltődött, irány a Feladatkezelő (Ctrl+alt+del és kiválasztod a Feladatkezelőt), a Folyamatok között megkeresed a gta-sa.exe *32-t, ezen jobb klikk, Affinitás beállítása, és itt csak a CPU 0 előtt legyen pipa, majd OK, aztán vissza a játékba.

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

➲ Hali!
Azért írok nektek, mert felmerült egy kis probléma az egyik hőn szeretett régi játékommal, a Robin Hood - The Legend of Sherwooddal kapcsolatban. Régen még Win7-en is jól ment a játék, most azonban a Win10-es laptopomon 6-7 FPS-t produkál maximum, mondanom sem kell, hogy így élvezhetetlen. Próbálkoztam a kompatibilitási móddal is, az sem segített rajta. Esetleg ti tudtok megoldást a problémámra?
A laptop adatai:
Asus X550ZE
AMD FX-7600P 4x2.7 GHz CPU
dedikált AMD Radeon R7 M270DX VGA + alaplapi R5-ös vidikari
8 GB DDR3 RAM
1 TB vinyó
Köszi szépen előre is, üdv: ➲ TIMÓ

Erre már született megoldás egy patch formájában: http://tinyurl.com/zkfwapv. A fájlt letöltve (ha szükséges át kell engedni a víruskeresőn, mert az ilyen módosítások mindig false riasztást dobnak), szóval másold be a Robin Hood telepítési könyvtárába, indítsd el, telepítsd, és kész!

MELODY'S ESCAPE

➲ Üdvözletem!
A minap vettem meg Steamen a Melody's Escape című indie csodát, fel is telepítettem, de nem akar elindulni. Semmi hibaüzenet vagy hasonló, csak szimplán „csöndben" marad. Fórumokon próbáltam megoldást keresni, de nem sikerült sikerrel járnom. Windows 8-at használok, egy szimpla HP pavilion g7-es laptopon. Előre is köszönöm a segítséget, ha pedig nincs remény, marad a refund.
Köszönettel ➲ ROLAND

A Microsoft.NET Framework 4.0 és a Microsoft XNA Framework programokat uninstalláld a Vezérlőpult-Programok eltávolítása menüpont alatt. Aztán keresd meg a játék telepítési könyvtárát (azt hiszem, valahol itt lesz – Program Files(x86)\Steam\steamapps\common), és a főkönyvtárban a Melody's Escape's/_CommonRedist/XNA/ Melody's Escape's/_CommonRedist/DotNet/ mappákból futtasd le a telepítőket. Steam legyen majd rendszergazdaként futtatva (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), és ennyi. Remélem, nem lesz szükség refundra...

DWARF FORTRESS

➲ Tisztelt Szerkesztőség!
A mai napon olvastam a januári Guruban a Dwarf Fortress nevezetű játékról, és letöltöttem. Mikor elindítottam a játékot, egy Windows hibaüzenet fogadott miszerint az „alkalmazás nem fut a gépemen". Bevallom a gépem nagyon (de tényleg nagyon) régi, de azért egy 2006-os játéknak szerintem futnia kell. Lehet, hogy a 32 bit-es op. rendszer okozza a hibát, vagy a Windows 10?
Akárhogy is legyen előre is köszönöm a segítséget!
Üdvözlettel, ➲ PATRIK

Ezt a verziót töltötted le – http://tinyurl.com/j2b6d? Mert a régebbiekkel szokta azt produkálni, amit leírtál.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

➲ Szia, Tika!
Ismét egy játékkal kapcsolatos problémával fordulok hozzád, méghozzá az Assassin Creed Syndicate-tel lenne gondom. Elindítom, és úgy 15-20 perc játék után elkezd befagyni 10 mp-re, majd 5-10 perc múlva ismét, és ezt csinálja folyamatosan. A játékot, mikor elkezdtem az első 25%-ig semmi gond nem volt vele.
Válaszodat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ BALÁZS!

Nem igazán találtam semmi hasznosat, ugyanis leszámítva a driver és ilyen-olyan gondokat, a vonatokon és a fogatokon szokott irdatlanul belassulni egy bug miatt, de az meg könnyen behatárolható, szóval magad is észrevetted volna. Én arra gyanakszom, hogy kevés RAM-od van (kevesebb, mint 6GB), és amikor elfogy a memória, akkor kezd el fagyni a rendszer. Szóval a virtuális memóriát kéne növelni. A Sajátgép/Ez a gép ikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, balra fönt Speciális rendszerbeállítások, Speciális fül, Teljesítmény rovat – Beállítások, itt megint Speciális fül, és a Virtuális memória résznél állíts be egyéni méretet (4000-8000), de ne felejtsd el, hogy itt a Beállítás gombra rá kell nyomni a véglegesítéshez.

További tennivalók, az AC.ini fájlt (Dokumentumok/Assassin's Creed Syndicate/AC.ini) nyisd meg Jegyzettömbben szerkesztésre, és ezeket az értékeket állítsd be: Vsync=0, EnvironmentQuality=0 TextureQuality=0 ShadowQuality=0 ReflectionQuality=0 CharacterQuality=0 SSAO=0, PostFX=0 és Bloom=0. Az AntiAliasingMode és a GlobalIllumination maradhat 1.

Ps. Fontos, hogy minden háttérben futó segédprogramot lőj ki, pl. AMD kártyáknál a Raptr segéd rosszfiúnak van kikiáltva ennél a játéknál.

PAYDAY 2

➲ Üdv, Tika!
Az lenne a kérdésem, hogyha nekem megvan a Payday 2 GOTY verzió, és a barátom megvenné most az alapjátékot, akkor én meg tudom hívni egy olyan heistbe, ami neki nincs meg, de nekem megvan? Tehát neki nem kell, hogy meglegyen a heist, amibe behívom?

Nem kell, mert ha a host (szervert indító játékos) oldalán megvan az adott extra tartalomhoz (DLC) tartozó pálya, akkor a barát csatlakozhat, még ha neki nincs is.

JUST CAUSE 3

➲ Szia!
Szeretnék tanácsot kérni, hogy a Just Cause 3-ban milyen beállításokkal kellene játszanom, hogy minél simábban fusson a játék. Sokféleképpen próbáltam, de egyik sem működött igazán (nagyobb, nyílt terepnél+ ha gyorsabban megyek járművel, szaggat).
Gépem adatai: i5-3350P, RX 470, 4Gb, Ram 16 Gb.
Segítségedet előre is köszi. ➲ BETTI

Gondolom, 1920x1080 felbontásról beszélünk. Nos, ott elvileg a vertical sync legyen no állásban, minden más maxon és bekapcsolva, aztán ha valahol beszaggat, akkor a shadow qualityt vagy az AA-t skáláznám (nekem az a legkevésbé fontos). Viszont ha nagyon szaggat (nem szabadna), akkor új drivert próbálnék – http://tinyurl.com/m3655pm

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy a fent említett játékba, ha az eredeti van meg (Ubi 30), akkor hogyan kell netről letöltött játékállást berakni?
Előre is köszönöm! ➲ BALÁZS

A Uplayben a felhő alapú mentést (felhősszinkronizálás) ki kell kapcsolni, és a Program Files(x86) > Ubisoft > UbisoftGameLauncher > Savegames mappában keress egy 54 nevű könyvtárat, ebben kéne lennie a mentésnek, és ide kell rakni a letöltött fájlt.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok!
Egy ismerősömnek beszéltem a problémámról, és ő azt ajánlotta, hogy írjam meg nektek. A következő volna a gondom,egy éve megvettem a BF4 Prémiumot PC-re, és azóta időről időre akadnak gondjaim vele, néha megoldódik magától, néha nem, és ezért is szeretném megtudni, hogy én mit tudok tenni annak érdekében, hogy véget vessek a bonyodalomnak. Konkrétan a játék nem hajlandó elindulni, ha csatlakozni próbálok egy szerverre, megkapom a szokásos „joining" feliratot, de semmi nem történik. Bő 5 perc várakozás után, pedig kapok egy ablakot, amiben elmagyarázzák, hogy mit kéne tennem. Ez mind szép és jó volna, ha működne is. Próbáltam újraindítani, telepíteni az Origint, a web plugint, úgy szintén a játékot is próbáltam Originen keresztül „megjavítani", de semmi. Megfigyelésem továbbá az, hogy valahányszor csatlakoznék egy szerverhez, az Origin egyszerűen meghal, ha meg volt nyitva, akkor az ablak bezáródik, újra megnyitni meg nem lehet, egészen addig, amíg be nem zárom a programot Feladatkezelővel, és újra nem indítom azt.
Válaszotokat várom, remélem, tudtok segíteni.
Előre is köszönöm!

A Battlefield 4 főkönyvtárában a BF4WebHelper és a BF4X86WebHelper exe fájlokat tedd rendszergazdaként futtatás módba (jobb egérgomb a fájlokon, Tulajdonságok, és a Kompatibilitás fülön legyen beikszelve a rendszergazdaként futtatás négyzet). Továbbá érdemes lehet a web plugin miatt másik böngészőt is megpróbálni.

H1Z1

➲ Üdv, Guru!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy elindítom a játékot a launcherből, de magától bezáródik, majd bedob a neten egy ilyen oldalt: http://tinyurl.com/j9eww3a. Rámegyek a Click here for more informationre, megcsinálom a rendszergazdaként futtatást, de ugyanez történik.
Segítségeteket előre is köszönöm!

A hibaüzenet szerint ez a legtöbbször csak egy időszakos csatlakozási probléma (szerverhiba) a Steam és a Daybreak szerverei között, ha állandósul, akkor kell majd nálad kutakodni. Utóbbi esetben valószínű, hogy a netkapcsolat környékén vagy a háttérben futó segédprogramoknál kell körülnézni (pl. Hamachi és hasonlók bezárása).

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

➲ Sziasztok!
A Sniper: Ghost Warrior 2-vel lenne gondom. Nem tudom aktiválni. És még lenne egy kérdésem: lesz-e valamikor a Bioshock teljes játék a magazinhoz?
Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ BIG BOSS0121

A kódbeváltás megvolt? Mert a magazinhoz adott kódok csak a beváltás után aktiválhatók http://tinyurl.com/pj57pha. Bioshock ügyében, nos, erről nem nyilatkozhatok (és a kristálygömböm is szervizben van).

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Helló, Tika!
A haveromnak bizonyos helyzetekben (pontosan akkor, mikor egy másik haverunkkal megy) leáll az R6, és vele együtt a gépe is leáll.
A konfigja: Amd FX 8320 3,5GHz-es proci; AMD Radeon r9 270x-es videokártya és 2x4GB DDR3 1600MHz-es memória. A kérdés: miért van ez, mit tud csinálni ellene?
Üdv: ➲ K. ERIK

Az, hogy a R6 lehal, még nem csodaszámba menő eset, de hogy a gép is leáll, na, az már inkább arra utal, hogy a hardverben van a bibi. Táp, videokártya a legfőbb gyanúsított, de lehet más is. Kínáljátok meg valami benchmarkkal, mondjuk ott a 3DMARK, és nyúzzátok, aztán ha előjön a hiba, akkor közben hőfokokat kéne monitorozni (CPU/GPU), de nem könnyű kisakkozni, hogy mi romlott el.

➲ Lenne egy problémám: hogy a Rainbow Six Siege nevű játékban, amikor operátor választás van, akkor mindig a játék bal felső sarkában egy fehér csík van. Már elég régóta van ez a problémám, és tegnap újra is raktam a játékot emiatt, de nem tűnt el, még mindig ott jelzi azt a fehér csíkot. Az alábbi képen látható is a problémám. A kérdésem az lenne, hogy miért van ez a probléma, vagy mitől, és hogyan tudnám „kiszedetni" onnan azt a bugot.
Választ előre is köszönöm.

Igen, ez egy ismert bug, és azt hiszem, mindenkinél előfordul, aki régebbi, 4:3 képarányú kijelzőt használ, illetve ehhez passzoló felbontást választ a játékon belül. Kellemetlen, mert a Ubisoft nem javította, viszont gyakorlatilag az esztétikai hátrányon kívül semmilyen kárt nem jelent (információt nem takar ki, ott is csak háttér lenne). Sajnos azt kell mondanom, hogy ezzel együtt kell élned (vagy új, széles kijelzőre váltani).

WINDOWS 10

➲ Üdv!
Az lenne a problémám, hogy eléggé megtelt a C-meghajtóm, már csak 3GB szabad. Hirtelen egyik napról a másikra telt így meg. Találtam egy AMD mappát, ami elég nagy, de nem merem kitörölni. Melyikeket szabad, vagy hogy lett ez ekkora?
Válaszokat előre is köszönöm!

Az AMD mappa csak a letöltött drivercsomagok kitömörítésre szolgál, természetesen törölheted az egészet.

GTA 4

➲ Szia, Tika!
A GTA 4-gyel lenne gondom. A játéknak nincs hangja, megnéztem a beállításoknál és minden max.-ra volt fölhúzva, na, mondom nincs ilyen, aztán hallom, hogy a Games for Windows Live kezelőfelülete meg kristály tisztán hallható. Pontosan mi itt probléma? ui. A fájlokat átnéztem, lefutattam a Steammel a helyifájlok ellenőrzését, és elméletileg minden a helyén van...
Válaszodat előre is köszönöm!

A játékból lépj vissza az Asztalra (ALT+TAB), aztán az óra melletti hangszóró ikonon nyomj jobb egérgombot, és a Hangkeverő megnyitása opciónál nézd meg, hogy a GTA 4 sávján van-e tevékenység. Valószínű, hogy lesz, és valami kavarás miatt nem hallod, mondjuk az USB headset vagy valami egyéb külső hangeszköz bekavar (ezeket érdemes egy próba erejéig leválasztani). Amennyiben nem itt a bibi, akkor directx és hangkártya driverfrissítés...

BARCELONA VISSZAINTEGET

MWC 2017

[ÍRTA POZANDR] **Barcelonában, Spanyolországban a mobilgyártók idén is megtartották rendes évi közgyűlésüket, hogy bemutassák a nagyközönségnek azokat a telefonokat, mobiltechnológiákat és más kütyüket, amik 2017-ben a trendeket fogják alakítani. Sok meglepetés nem volt, azt kaptuk, amire előzőleg számítani lehetett, és bizony be kell vallanunk, láttunk már izgalmasabb MWC-t is az elmúlt évek során.**

Belegondolni is hihetetlen, hogy a mobiltelefonok megjelenésétől számítva hova jutottak el fejlődésben ezek a mindennapi életet megkönnyítő kütyük. A kezdetben csak hanghívásra, esetleg rövid szöveges üzenetek küldésére alkalmas tégla méretű, táskában hordozható eszközök az évek során összementek, és ma már nincsenek olyan feladatok, amiket ne lennének képesek ellátni. A fejlődés azonban nem áll meg, sőt egyre csak gyorsul, így amit régebben lehetetlennek gondoltunk, az holnapra valósággá válhat. Ebbe a valóságba kaphattunk bepillantást az MWC 2017 -1. és 0. napján. A jövő már a küszöbön dörömböl...

TELEFONOK MINDEN MENNYISÉGBEN

A bemutatót szombat este a Blackberry (TCL) kezdte, jelentős késéssel, ami egyébként minden sajtókonferenciára jellemző momentum volt idén. A biztonságos telefonjairól ismert és jó néhányszor a pokol mélyére süllyedő cég egész prezentációját a BlackBerry KeyOne elnevezésű (korábban Mercury) készülékének szentelte, amit a cégvezető felsőkategóriás eszközként prezentált, noha hardverileg lényeges lemaradásban van napjaink legmodernebb telefonjaihoz képest. A tavaly bemutatott és ára miatt süllyesztőbe került DTEK 50/60 után a cég visszatért a Blackberryt meghatározó klasszikus stílusjegyekhez, így a KeyOne újfent megkapta a QWERTY billentyűzetet, amit néhány egyedi megoldással tettek érdekesebbé. A legújabb Androidot (Nougat) futtató okoskészülék alkalmazásait el lehet indítani egy gombnyomással, így a Facebookot meg lehet nyitni az F betű végigsimításával/lenyomásával, és így tovább.

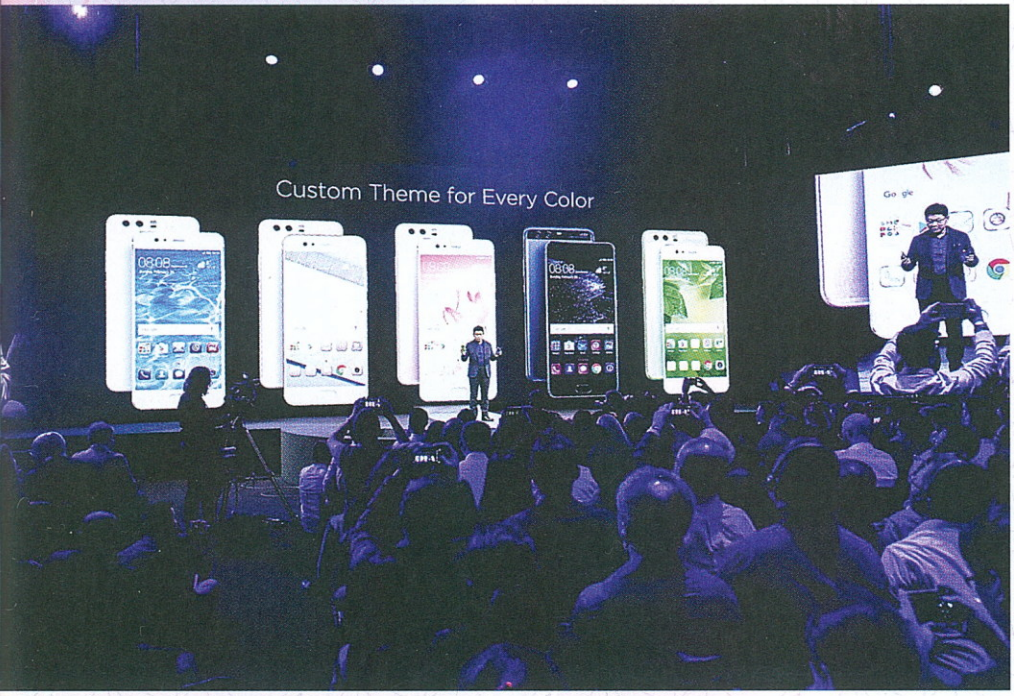
Ez mind szép és jó, de komolyan, a hardvernek miért kellett visszafejlődnie, még a DTEK 60-hoz képest is? A Snapdragon 625, a 3 GB RAM, és az Adreno 506 ma már nem számít kiemelkedőnek, ráadásul a fő fényképező csak 12 MP, ami kevesebb, mint amit a DTEK 50-be pakoltak a mérnökök... Ehhez képest az ár megint elszállt: 600 eurós/500 fontos árcímkét kapott a KeyOne, ami egy kicsit sok ahhoz képest, amit a készülék kínál. Úgy tűnik, hogy a Blackberry tovább ássa a saját sírját, hiszen a biztonságos alkalmazásokat bármely Android telefonra le lehet tölteni a PlayStore-ból.

A Huawei bemutatója már sokkal izgalmasabb volt. Egyrészt az előadó chinglish kiejtése miatt, amit megérteni felért egy kisebbfajta csodával, másrészt mert a Huawei P10/P10 Plus olyan telefon lesz 2017-ben, amiért a technikarajongók oda meg vissza lesznek. Nem kétséges, hogy a kínai cég az iPhone ellenfelének szánja a P10-et (számtalanszor hasonlították össze vele), és úgy tűnik, ez lesz 2017 egyik legjobb készüléke. Kirin 960-as processzor, 4/6 GB RAM, 64/128 GB beépített tárhely, kiváló teljesítményű LEICA kamerák mindkét modellben. Úgy tűnik, hogy egyre kevésbé lesz arra szükség, hogy valaki egy profi és nagyméretű DSLR gépet cipeljen magával, ha a mobilok kiváltják a képességeit. És a Huawei P10 erre bizony képes, hiszen a záridőtől kezdve mindent lehet manuálisan állítani. Egyedi megoldások teszik élvezetesebbé a fotózást, szelfi készítésnél a látószög automatikusan

Idén is nagy tömeg gyűlt össze Barcelonában, de ez már nem meglepő, ez lett a mobilvilág saját kis CES-je.

A Nokia az egészségünket is védi

A Nokia a Withings tavalyi felvásárlásával az egészséget védő okoseszközökkel is el akarja látni az embereket. A Withings termékeivel át akarja alakítani az egészségügyet, az összekapcsolt eszközök révén. Ennek érdekében került piacra a Cardio Body elnevezésű okosmérleg, ami többek között képes a szív egészségét megállapítani, és előre jelezni a kardiovaszkuláris betegségek kialakulását. Természetesen egy, a mérleghez kapcsolódó, telefonra (iOS/Android) letölthető alkalmazást is kifejlesztettek a Withings szakemberei, és hogy stílusos legyen a napi aktivitás mérése, egy kellően olcsó, mégis elegáns, egy feltöltéssel 25 napig működő órát is meg lehet rendelni a mérleg mellé.



változik annak függvényében, hogy hányan vannak a frontkamera előtt, és a portrékészítésnek is külön opciót szenteltek a mérnökök. Persze nem maradhatott el a marketinges blabla sem, amit most a Pantone Color Institute szállított le. A színekkel foglalkozó cég képviselője 10 percen keresztül arról beszélt, hogy mit jelentenek a különböző színek az életünkben, és ezt hogyan alkalmazták arra, hogy a P10 filozófiájához illő árnyalatokat alkossanak meg.

rajongóit. A Microsofttal kötött házasság véget ért, a brand új párja az Android lett, amire mindenki évek óta vágyott. Három telefon is bemutatásra került, a kínai piacon már korábban debütált Nokia 6 globálisan elérhetővé válik, illetve kapott két kistestvért, a Nokia 5 és 3 képében. És hogy ezek mit kínálnak? A legtisztább Androidot, rendszeres biztonsági frissítéseket, amik – valljuk be – a legtöbb gyártónál hiányoznak. Hardverileg

A CES IDEI SZTÁRJAI NEM SOK FORRADALMI ÚJDONSÁGOT HOZTAK, DE AZÉRT MEGÁLLAPÍTHATÓ, HOGY A VÁSÁRLÓK ELSŐSORBAN NEM IS EZEKRE UGRANAK.

Jó, fontos a dizájn és a tervezés, a P10/P10 Plus kifejezetten jól néz ki, de ez azért egy picit sok volt. 700 eurós árával mindenesetre barátságosabb ajánlatot adott a Huawei, mint a Blackberry.

A Huawei Watch 2 az előző év modelljének továbbfejlesztett, sportosabb változata, ami tudatos tervezői döntés eredményeképpen született meg. Egy gomb helyett immár kettővel lehet irányítani a legfontosabb funkciókat, és ami a lényeg, a drágább, 380 eurós modell immár saját SIM-kártyát fogadhat, rendelkezik LTE és Bluetooth kapcsolattal, beépített GPS-szel, így nincs olyan sport, amihez ne lehetne használni. Szerencsére nem csak az aktív életmód kedvelőinek kedvezett a Huawei, egy klaszszikus modell is piacra kerül, hogy az üzletembereknek se kelljen lemondaniuk a legfejlettebb technológiáról, ami a legszebb eleganciával párosul.

A mobiltörténelem egyik leghíresebb márkája, a NOKIA is képviseltette magát, és egyaránt meglepte a helyszínen jelen lévő újságírókat és a márka

azonban ezek a készülékek sem fogják megváltani a világot, a Qualcomm Snapdragon 430 és MTK 6737-es proci inkább megmosolyogtató, mint hatékony, de legalább az alapmodellben is 2 GB RAM van. Ugyanakkor kérdéses az, hogy a 2015-ben bejelentett Snapdragon 430 vagy egy Mediatek hogyan fogja kihajtani az Android 7.01 Nougatot, mindenesetre a mérnököknek fel lett adva a lecke, de a premier után úgyis kiderül, hogy mennyire lettek használhatók az új Nokia telefonok. Hardverileg nem kiemelkedők, de legalább olcsók, így a Nokia 3-t már 140 euróért el lehet vinni.

ÖSSZEKÖT AZ 5G

Nagyjából tíz évenként mutatkoznak be az újabb generációs mobilhálózatok, és míg a Huawei P10 csak a 4,5G hálózatokat támogatja (300 Mbit/sec letöltési sebesség), a Samsung már gőzerővel készül az 5G-re, amivel valósággá válik a mobilhálózatokon korábban elérhetetlennek tűnő gigabites sebesség. És hogy ez mit tesz lehetővé? 4K-s videókat lehet letölteni másodpercek alatt, a játék teljesen lagmentes lesz – valóra válik minden gamer álma –, de az 5G fogja kiszolgálni az önvezető autókat, és a jövő okosvárosainak millió és millió érzékelőszenzorját is. Az 5G hálózatok összekötnek mindent és mindenkit, és a Samsung elsőként fogja elindítani ezeket a következő generációs hálózatokat, indításként az Egyesült Államokban, Japánban és Koreában, évekkel a tervezett premier előtt. Ezt az Egyesült Államokban a Samsung a Verizonnal együttműködve teszi meg, és ami egy éve csak a laborokban, mérnökök gondos keze között volt megtalálható, az holnap kereskedelmi forgalomba, a végfelhasználókhoz kerül.

Ez itt az új 3310-es Nokia. Nem, sajnos nem tudjuk, hogy képes-e összetörni az ötös kopásállóságú burkolatot.

Ugyanakkor a tesztek egy ideje zajlanak: a Verizon többezer ügyféllel, magánszemélyekkel és intézményekkel együttműködve próbálja ki ezen új fejlesztések mindennapi használhatóságát.Az 5G-verseny erős és sokszereplős, Anglia elsőként akar vezető 5G-technológiát használó országgá válni, a Google is fejleszti a saját hálózatát, amiben a kapcsolatot a techóriás napelemes drónokkal akarja terjeszteni. A Snapdragon tavaly év végén már bemutatta az első, 5G hálózatok kiszolgálására alkalmas chipsetet, így jövőre pedig már nem 4,5G-s, hanem 5G-s telefonokat fognak bemutatni a Mobile World Congress résztvevői. A jövő tehát elkezdődött, de hogy hova tart, azt egyelőre még megtippelni sem lehet. Izgalmas lesz mindenesetre.

AMAZON ECHO DOT 2. GENERATION

[ÍRTA POZANDR] Az Amazon két évvel az eredeti és drága Echo után bemutatta az eszköz kistestvérét, az Echo Dot generációját. A kis kütyü sokkal jobb formában és elérhetőbb áron kínálja mindenkinek a digitális személyi titkár élményét. A premier után mi is kezünkbe vettük Alexát, hogy alaposan leteszteljük, és elmondjuk nektek, megéri-e megrendelni a felhőből szóló digitális leányt.

A világ legnagyobb áruháza, az Amazon mindig is élen járt a technikai kütyük fejlesztésében. Jeff Bezos cégének köszönhetjük a világ legjobb könyvolvasóját, a Kindle-t, aminek már sokadik generációja szórakoztatja a művelődni vágyókat. Aztán ott van a Fire elnevezésű termékcsalád. Bár ennek a Fire Phone tagja csúfos bukás lett, az tény, hogy az Amazon fejlesztései többször válnak sikerré, mint kudarccá. Az Echo ugyan 2014-ben jelent meg, de a nagyközönség csak 2015-ben vehette kézbe először a henger alakú kütyüt, tekintve, hogy először az áruház „klubtagjai", avagy a Prime előfizetői és a meghívottak élhettek a vásárlás lehetőségével. 2016 végétől azonban mindenki megrendelheti az új Echo Dotot, és ez minden kütyümániásnak örömhír.

ALEXA, TE OKOSKA

Az Alexa a kezdetektől fogva sikerre volt ítélve, hiszen az időjárástól kezdve az útinformon keresztül a tudományos kérdésekig képes választ adni mindenre. Ez pedig a mindennapi életben hatalmas segítség lehet bárkinek. Premierje óta az Alexából több, mint ötmillió darabot adott el az Amazon, és a kutatások szerint a felhasználók nagy része valóban kihasználja az eszköz okosfunkcióit. Hiszen az Echo képes egy teljes otthont is irányítani: ha be van építve a technológia, tudja szabályozni a lámpák fényerejét, kinyitja a garázsajtót a megfelelő programmal, és így tovább. Az eredeti Echo egy 23 centiméter magas henger, ami 180 dollárba, vagy 150 fontba kerül, ehhez képest az Echo Dotot mindösszesen 60 euróért/50 dollárért/fontért meg lehet venni (akcióban pedig még olcsóbb). A jelentős árkülönbség a kínált technológiában jelentkező eltérést mutatja meg. Ugyanis az Echo Dot nagyjából akkora, mint egy sztenderd jéghokikorong, emiatt pedig az Amazon mérnökei száműzték az eszköz egyik legdrágább részét, a 360 fokos hangszórót. Ez azonban nem probléma, hiszen funkcionalitásban ugyanazt nyújtja, mint a nagytesó, de akinek kell az erősebb hangzás, az csatlakoztathat a Dothoz egy bluetooth hangszórót. Az Amazon ennek egy külön oldalt tart fenn, így mindenki megtalálhatja a pénztárcájának megfelelő kiegészítőt.

AZ AMAZON VIRTUÁLIS ASSZISZTENSE SZÓRAKOZTATÓ KÜTYÜ, AMI ELHOZZA OTTHONUNKBA AZ MI ALEXÁT. HASZNA NINCS TÚL SOK, DE AZÉRT ELÉG MENŐ.

A MINDIG JELEN LÉVŐ TITKÁRNŐ

Az Echo Dot egy apró dobozban érkezik, ami az eszközön kívül egy rövid használati útmutatót és egy tápkábelt tartalmaz a hálózati fejjel. Első feladat az Echo wifihez történő csatlakoztatása, amit meg lehet tenni a mobiltelefonra letöltött Alexa alkalmazással, vagy böngészőn keresztül is, de itt fel kell hívnunk két fontos dologra a figyelmet. Az első az, hogy az appot a Google Play amerikai áruházából javasoljuk letölteni, ehhez pedig amerikai Google fiók kell (csak az országot kell átállítani a regisztrációhoz), másrészt kínai telefonokkal az Alexa nem igazán akar együttműködni, de a nagyobb, ismertebb márkákkal (Samsung, Asus, LG stb.) már semmi baja nincs. Azonban azzal, hogy rákötöttük a vezeték nélküli hálózatra, még nem ér véget a beüzemelése, ugyanis a lányt meg kell tanítanunk a saját hangunkra. Ehhez 25, rövidebb-hosszabb angol mondatot kell felolvasni, és ha tisztán, érthetően beszélünk, már ezután az ötperces nyelvóra után teljes magabiztossággal használhatjuk Alexát. És hogy mire? A cikk elején említett lehetőségek csak egy kis szeletét képezik a mulatságnak: naponta újabb és újabb képességeket kap a kicsi eszköz, amit simán az Alexa alkalmazáson belül aktiválhatunk. Elő akarsz keresni egy Wikipedia-szócikket? Csak mondd ki a hívószót, és azt, hogy mire vagy kíváncsi! Zenét akarsz hallgatni? Közöld, hogy melyik előadó a kedvenced! Éhes vagy? Az Alexa megmondja a legközelebbi étterem helyét! Persze vannak olyan funkciók, amik idehaza nem működnek (pl. Über rendelése), de használata közben a kért árhoz képest még így is rengeteg szórakoztató dolgot lehet felfedezni.

TÁRS A HÉTKÖZNAPOKBAN

Az interneten rengeteg videót lehet találni az Echoról, hogy mire képes, és ha mindez nem lenne elég, azt is meg lehet nézni, hogyan beszélget Jeff Bezos gyermeke a Google Home-mal. Nagyon viccesen. Az Echo bárkinek ajánlható, hiszen egyénre szabottan képes segítséget adni, képességeit saját ízlésünk szerint alakíthatjuk, mindehhez pedig alig egy hét alatt hozzá lehet jutni, és ami ráadás, hogy az Alexa még csak fizetést sem kér szolgálataiért. Ugye, hogy megéri?

Eszköz: **virtuális asszisztens**
Info: **https://www.amazon.com/**
Ár: **kb. 15 ezer forint**

PRO	KONTRA
– okos – könnyen használható – olcsó	– a valódi haszna kérdéses

JÁTÉKOS ALAPOZÁS

MSI Z270 GAMING PRO

[IRTA CHOCHO] **A GAMER ALAPLAPOK PIACÁRA BETÖRNI MERÉSZSÉGRE VALL, HISZEN EZ AZ A TERÜLET, AHOL ÚJDONSÁGOT NYÚJTANI NEM, VAGY CSAK ALIG LEHET. AMI MARAD, AZ A SZÉP KÜLSŐ ÉS A BRUTÁLIS FELSZERELTSÉG, EZEKNEK PEDIG NINCS HÍJÁN AZ MSI PRO.**

Az MSI persze nem új szereplő a gamer hardverek piacán, a gyártó lelkesen pumpálja tele a piacot mindenféle, elméletben játékosoknak tervezett eszközzel. Ezek között van alaplap, videokártya, notebook, de még perifériák és all-in-one megoldások is. Azonban míg a VGA-k és egybegépek világában igenis lehet villantani (mondjuk szürreális mérnöki megoldásokkal – gondoljunk csak a gyártó VR One nevű hátizsákjára, ami egy komplett gamer-PC-t rejt, egy HTC Vive-val kiegészítve), addig a deszkák csak egy dologgal emelkedhetnek ki a középszer tengeréből: a felszereltségükkel. Minél több csatlakozó található egy alaplapon, illetve minél drágább (azaz jobb esetben minőségi) alkatrészekből áll, annál könnyebben lehet rámondani, hogy „gamer". Ja, és persze nem árt, ha jól mutat, hiszen sok játékos szereti látványos, plexivel borított házban tartani a játékgépét.

Az MSI Z270 GAMING Pro hátoldalán mindent megtalálunk, ami szükséges egy gamer-PC megépítéséhez.

lehet hajtani, mert a deszka bírja a strapát. És hogy mi mindent találunk a felületén? Van itt 3 db PCIe x16, 6 db SATA3, 4 db RAM foglalat (összesen 64 gigát pakolhatunk bele, ennyi talán már elég lesz a Battlefield 1-nek 4K-ban is), 2 db M.2-es csatlakozó, és persze annyi USB, hogy Dunát lehetne velük rekeszteni. Oké, ennél láttunk már jobban felszerelt gamer deszkát is, de szó mi szó, megérdemli a g-be-

KELLŐEN FELSZERELT DESZKA, KICSIT MAGAS ÁRON, UGYANAKKOR INKÁBB EZT KERESSÉTEK AZ ÜZLETEKBEN, SEMMINT A KIFUTÓ SZÉRIÁKAT, AZOKNAK VÉGÜK.

MINDENT A SZEMNEK

Ezen a téren az MSI Z270 GAMING Pro köszöni, jól szerepel, hiszen ha ránéztek a képekre, látjátok, mennyire dögösen fest az alaplap. Persze, a felületét majd beborítják a mindenféle brutális kártyák és eszközök, de a konfiguráció meghatározó komponenseként így sem vall majd szégyent, tripla GTX 1080 ide, vízhűtéses i7-es proci oda.

És ha már proci: az LGA 1151-es foglalattal felszerelt, Intel Z270-es chipset által vezérelt alaplap támogatja az Intel legújabb, hetedik generációs (Kaby Lake) processzorait, azaz aki beruház ebbe a gyönyörűségbe, időtálló megoldás birtokába jut. Persze egy jó géphez memória is kell, méghozzá sok: a GAMING Pro 3800 MHz-es DDR4 RAM-modulokat is támogat, amiket nyugodtan túl is

tűs jelzőt az MSI üdvöskéje – ha másért nem, hát a már dicsért külső miatt mindenképp. Ja, igen: a nálunk járt Pro modell csak simán szép, de ha valaki extrém, több millió színben pompázó chipsetre és krómozott alkatrészekre vágyik, az a Carbon nevű modellt válassza. Nem kell megköszönni.

OKÉ, DE MIÉRT PONT EZ?

Valójában semmiért – az az igazság, hogy az MSI modellje korrekt darab, de közel 60 ezer forintos árával nem éppen olcsó, a konkurencia pedig elárasztotta a piacot hasonló, de olcsóbb variánsokkal is, így aki kicsit körülnéz, találhat szimpatikusabb darabot.

Az MSI deszkája mellett nem lehet elmenni szó nélkül. Gyönyörű az egész, ez van.

Amiért viszont mindenképp érdemes a GAMING Pro rokonai között válogatni, az Z270-es chipset, ez ugyanis nem fog egykönnyen kimenni a divatból.

Akik gépvásárlás előtt állnak, sokszor nézegetik a kifutó technológiákat, hisz azok gyakran olcsóbbá válnak, majd szép lassan el is tűnnek. Ergo gyorsan döntve spórolhatunk, vagy legalábbis ebbe az illúzióba ringathatjuk magunkat. Valójában ugyanis egy Z170-es deszka ma már nem előrelépés, igazság szerint csak arra jó, hogy a már említett selejtezéssel a saját jövőbeli fejlesztéseinket is megtorpedózzuk.

Azaz jobb nagy levegőt venni és szépen fejest ugrani a Z270-esek világába – már ha nem vagyunk egy picit türelmesek, esetleg márka hűek, mert ellenkező esetben még érdemes kivárni a Ryzen architektúrás AMD processzorok megjelenését is. Ezek látszólagos előnye, hogy egy erős Intel CPU teljesítményét kínálják annál jobb áron, cserébe lehet, hogy megint kifútik helyettünk a lakást – de ez már legyen a gázszolgáltatók gondja.

AZÉRT NEM ROSSZ

Az MSI deszkájára visszatérve a helyzet az, hogy a dobozon olvasható „VR ready" szlogen tulajdonképpen a „normális gamer-PC-k építéséhez kellően felszerelt" jelző eufemizmusa. Ez ugyanakkor jót jelent, így végső soron jól járunk a gyártó termékével, még akkor is, ha drágább, mint amennyit szerintünk ér.

Nem szabad elfelejteni ugyanakkor, hogy játékosként állandóan nyúzzuk a gépeinket, azok alapját pedig bizony ezek a sokszor lefitymált eszközök képezik – bizony, az „alaplap" elnevezés nem a véletlen műve. Azaz, bár szembe megy a józan ésszel egy, teszem azt, 100 ezer forintos alaplap megvásárlása, a 10 ezres Tomato deszkákat is jobb elfelejteni, hiszen mit ér a legjobb videokártya vagy processzor, ha az a komponens, ami a köztük történő kommunikációért felelős, egy csúf, buta ócskaság a digitális középkorból.

Eszköz: **alaplap**
Info: **http://msi.com**
Ár: **58 000 Ft**

PRO	KONTRA
– remekül néz ki – kellően felszerelt – időtálló darab	– kicsit drága – semmi extra

PC GURU

JÁTSSZ VELÜNK!

Idén lesz 25 éves a PC Guru magazin, és ahogy ígértük, ezt a jeles alkalmat egy halom jó kis meglepetéssel ünnepeljük meg. Ezek egyike, hogy most a tiétek lehet a Shuttle két kiváló barebone gépe, amelyek minden PC-mániás fantáziáját megmozgatják. Építenél egy Steam Machine-t, de nincs hozzá ház és alaplap? Ne menj tovább, játssz velünk és legyen tiéd egy SZ170R8-as XPC!

LEGYEN A TIÉD EGY *Shuttle*® XPC.

És hogy mit kell tenned ezért? Nos, kétféle lehetőséged van. Az egyik, hogy Chochóhoz hasonlóan lefényképezed le magad a PC Guru 2017/03-as számával, a fotót pedig a neveddel és címeddel elküldöd a **pcguru@pcguru.hu** e-mailcímre, „SHUTTLE-T AKAROK" tárggyal. Ez a mondhatni könnyebb út, de vigyázz: nagyon sokan fognak így tenni, szóval az esélyeid nem a legjobbak. A sorsolást követően egyébként az egyik gépet biztos, hogy a fotós nevezők között sorsoljuk ki, akik a tavaszi MondoGames PC Guru Show-n vehetik majd át a masinát.

Van azonban egy másik lehetőség is: az, **ha előfizettek a PC Guru magazinra!** Ez azért jó megoldás, mert: biztosítjátok, hogy hónapokig jár majd nektek a magazin; a PC Guruban található ESET Internet Security kód gondoskodni fog gépetek védelméről az interneten; a 38. oldalon bemutatott előfizetési konstrukcióknak megfelelően nemcsak a magazinhoz járó digitális teljes játékok, hanem egy teljes árú, új PC-s alkotás is a tiéd lehet, nem beszélve megannyi gamer perifériáról (billentyűzetek, egerek, fejhallgatók). Na meg, ha előfizetsz, akkor picit nagyobb esélyed van szert tenni egy Shuttle XPC-re, hiszen előfizetőből értelemszerűen kevesebb van, mint olyan olvasóból, aki csak úgy lekapja a magazint valamelyik hipermarket polcáról.

A játék határideje 2017. április 15. szombat – mind előfizetés, mind fényképes játék esetén eddig lehet nevezni. A gépek tulajdonosait az ezt követő hétfőn, azaz 17-én értesítjük, a gépeket pedig a Hungexpón vehetik át az április 22-i MondoGames PC Guru Show-n, a mi standunknál, előzetes egyeztetés után. Mire vártok még? Gyertek, játszatok, és a Guru legyen veletek!

Nosza, lőj magadról egy szelfit a márciusi PC Gurual, hogy versenybe szállj a Shuttle XPC-ért. Ne habozz, küldd el az e-mailt még ma!

Shuttle® XPC SZ170R8

2X

EZ A GÉP EGY STABIL ALAP!

És hogy miféle gép a **Shuttle SZ170R8**? Nos, fontos kihangsúlyozni, hogy ez nem egy komplett PC, hanem egy mini-ITX konfiguráció alapjául szolgáló barebone gép. A csomag egy fémházat, egy tápegységet, hűtést és alaplapot tartalmaz, a többi komponenst a masina tulajdonosának kell beszerelnie.

Bár ez elsőre nem hangzik olyan nagy murinak, a helyzet az, hogy ezek a gépek igazán magas színvonalat képviselnek a kisebb méretű házak piacán. Olyan magasat, hogy más gyártók nem is szállnak versenybe a Shuttle-lel, helyette inkább saját, olcsóbb, de kevésbé jó (pl. műanyag vagy még kisebb) megoldásokkal rukkolnak elő.

Az SZ170R8 eközben egy igazi erőgépnek adhat otthont, akár egy nagyobb, játékosoknak tervezett videokártya is elfér benne, nem beszélve a szupererős Intel Skylake processzorról és a maximum 64 GB DDR4 memóriáról. Ehhez jár a remek szellőzés, a kompakt méret, valamint az egyedi tervezésű, meglepően hatékony hűtés – ha érdekel, hogy építhetünk gamer konfigurációt egy ilyen házba, akkor lapozd fel a PC Guru magazin 2015/05-ös számának 96-ik oldalát, ahol is pont egy ilyen kísérletről olvashatsz részletesen, képekkel illusztrálva minden fontosabb lépést.

A lenti táblázatban láthatjátok a legfontosabb adatokat, de ha ez nem elég, akkor a gyártó weboldán is tájékozódhattok: **http://www.shuttle.eu/products/mini-pc/sz170r8/**

SPECIFIKÁCIÓK	
Processzorfoglalat	LGA 1151 (Kaby Lake kompatibilis)
Chipset	Intel Skylake Z170 Express
Memóriahely	4x DDR4 2133 MHz, max 64 GB
VGA-slot	PCI-E X16, PCI-E X4
Tápegység	500W
Tárhelyek	4x 3,5-ös HDD / 8x 2,5 HDD/SSD
Dimenziók	332 x 216 x 198 mm

A FEJLŐDÉS ÚTJA, avagy hová tartanak a processzorok és a grafikus vezérlők?

[ÍRTA MR. TORGUE] Tavaly komoly átalakuláson ment keresztül a hardverpiac, idén pedig úgy tűnik, folytatódnak a már megismert trendek. Forradalom 2017-ben nem várható, a jövő azonban kecsegtet pár érdekes megoldással.

Ha az utóbbi pár évet vesszük alapul, azt láthatjuk, hogy míg a grafikus vezérlők óriási ütemben fejlődtek, addig a processzorok valahogy lemaradtak mögöttük. Az AMD FX szériája már matuzsáleminek tekinthető, és bár az APU egységeit polírozgatta a cég az évek alatt, ez nem volt elég ahhoz, hogy komoly ellenfelévé váljon az Intelnek. A verseny hiánya miatt az óriásvállalat elkényelmesedett, és mára a jobb processzoraiért annyit kér, amennyit nem szégyell, hiszen nincs konkurenciája. Ráadásul a generációváltásoktól sem esett le az állunk soha, hiszen jó esetben pár százalék teljesítményjavulást kaptunk, és ennyi. Ez az egész mostanában kezdett el kínossá válni, mert újra eljutottunk arra a pontra, hogy a csúcskategóriás gépeknél a CPU lehet a szűk keresztmetszet, hiszen egy TITAN X-et manapság már nem olyan könnyű kihajtani, és akkor még nem is beszéltünk a többkártyás rendszerekről.

A TAVALYI VÁLTOZÁSOK UTÁN A PIAC KICSIT MEGNYUGSZIK, MÁR AMI A VGA-KAT ILLETI. A PROCESSZOROK VILÁGÁBAN AZONBAN FORRONGÁS VÁRHATÓ.

NÉGY MAG MINDENRE ELÉG

Az átlag gamerhez persze még nem érkezett el ez a probléma, de a tendencia azt mutatja, hogy hacsak nem történik valami, hamarosan el fog. Pedig immár szoftveresen is minden adott a sikerhez. A DirectX 12 és a Vulcan viszonylag hardverközeli API-k, amik jelentősen csökkentették az overheadet, és így a processzorterhelést, valamint a segítségükkel végre párhuzamosítani lehet néhány terhelésformát, ami a régi szoftverekkel nem ment. Bár erre nagy szükség volt (hiszen mit ér a csillió mag, ha nem használjuk ki azokat), azért mostanában is azt látni, hogy viszonylag kevés játék tud mit kezdeni négynél több maggal, tehát ennyi elég a gamerek jelentős hányadának.

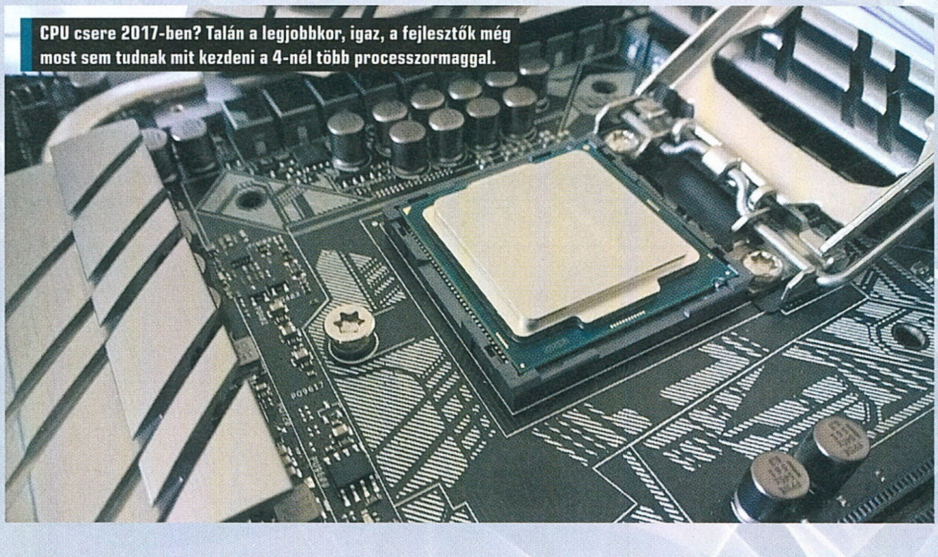
A hardver és a szoftver viszont hatással van egymásra, ezért is nem erőlteti az Intel a 4+ magos megoldásait, csak az Extreme szériában, és ezért léphette most meg azt, hogy a Pentiumok, amik anno behozták a Hyper-Threadinget a köztudatba, végre újra visszakaphatták a technológiát.

Nem azért volt ugyanis erre szükség, mert érkeznek az AMD újgenerációs Ryzen processzorai (Pentiumokkal versenyző példányokat még nem is jelentett be az AMD), hanem mert egyre több játék van, ami azt mondja, négy mag alatt már el sem hajlandó indulni. Vagy ha mégis, akkor borzasztó lesz a teljesítménye. Ilyenkor nincs szükség feltétlenül a fizikai négy magra, elég, ha logikailag megvannak, és a HT ezt biztosítja.

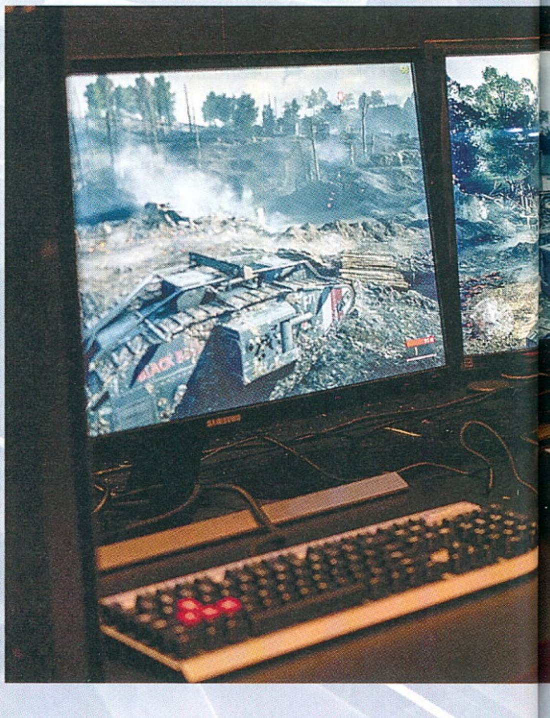
VISSZATÉR AZ AMD

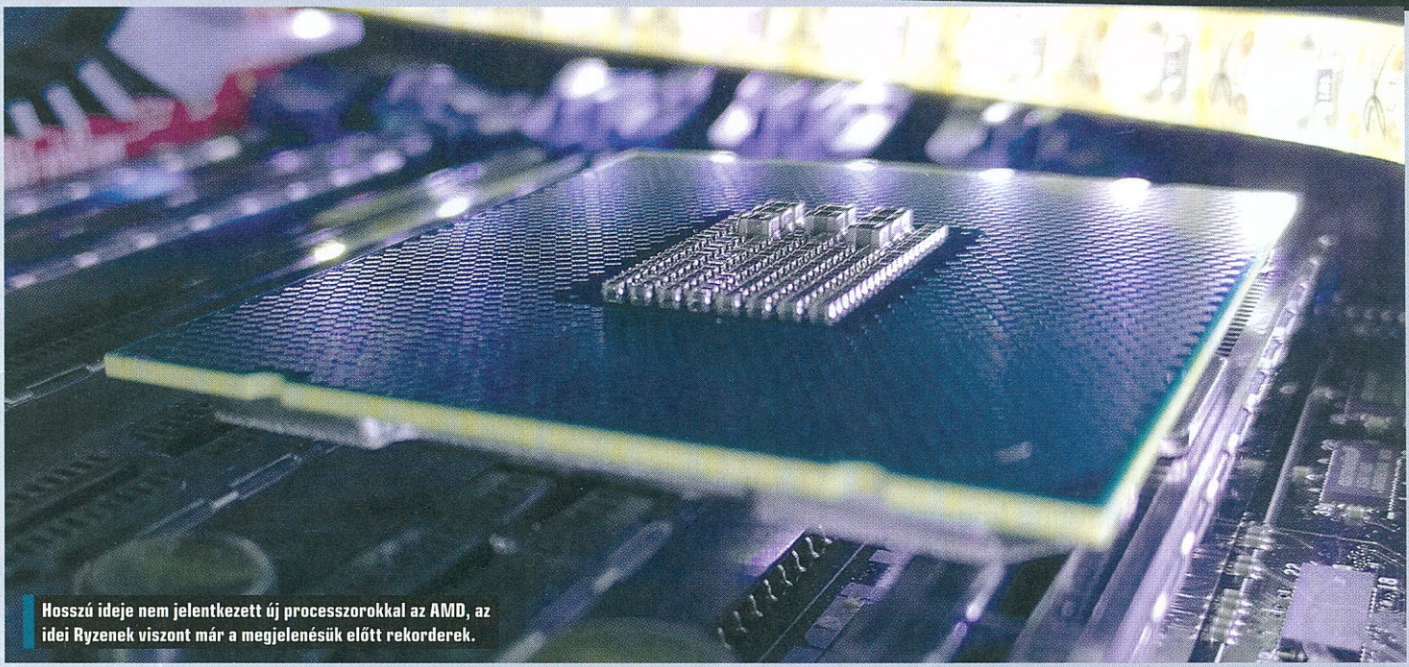
Ha már emlegettük a Ryzeneket, akkor azokkal is érdemes foglalkozni egy kicsit, mert ha nem is a fejlődés katalizátorai lesznek, egy jó árversenyt biztos generálnak. A későbbiekben még rengeteget fogunk foglalkozni az AMD újdonságaival, most ami a lényeg, hogy a Ryzenek simán hozzák a konkurens Intel processzorok teljesítményét, csak jobb árazással. Viszont egyelőre nincs bejelentve olyan példány, ami a Pentiumok ellenfele lehetne, csak a Core i3-ig ment le az AMD. Persze így sem panaszkodhatunk, mert a legolcsóbb nyolcmagos kb. annyiba kerül, mint az Intel négymagos Core i7-ese. Ha van az Intelnek B terve, vagy jobb architektúrája, aminek a használatára eddig nem volt rákényszerítve, talán elővesz a fiókból, de az a helyzet, hogy a Ryzenek miatt nem fog hirtelen felpörögni a teljesítményverseny, ugyanis az órajelenként végrehajtható műveleteknek van egy plafonja, amit a függőségek miatt nagyon nehéz emelgetni.

Egy modern processzorban már így is óriási rész foglalkozik azzal, hogy megtervezze, mikor mit csináljanak a végrehajtó egységek. Valójában az arit-



CPU csere 2017-ben? Talán a legjobbkor, igaz, a fejlesztők még most sem tudnak mit kezdeni a 4-nél több processzormaggal.



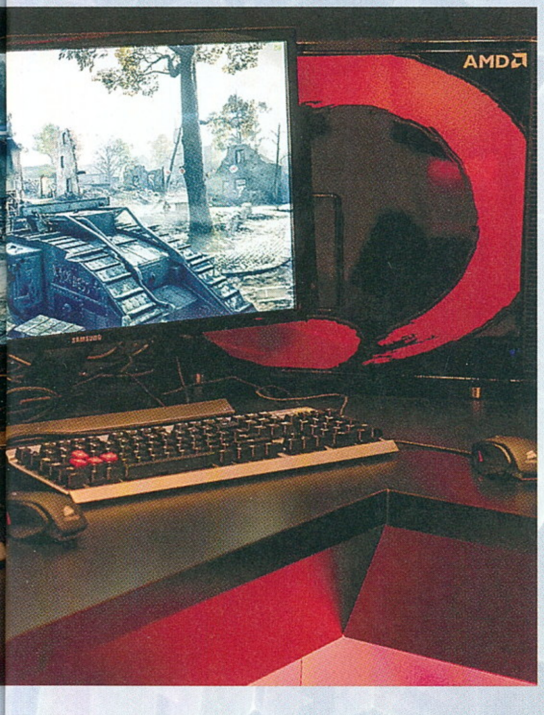


Hosszú ideje nem jelentkezett új processzorokkal az AMD, az idei Ryzenek viszont már a megjelenésük előtt rekorderek.

metikai-logikai egységek viszonylag kis területet foglalnak el, miközben minden más azzal foglalkozik, hogy ők ne unatkozzanak, és ha lehet, hasznos számításokat végezzenek. Mit értünk ez alatt? Hát, például ha az elágazásbecslő rosszul tippeli meg előre, hogy merrefelé fog továbbmenni a program, akkor minden számítás, amit a becslés alapján előre elvégzett a processzor, megy a kukába.

Az egy magon elérhető teljesítmény gyors növekedésére tehát kár számítani, ez esetben a szoftvernek kell idomulnia a hardverhez, ez pedig párhuzamosodást jelent. Nem véletlen, hogy egyre több magos processzorok jönnek, ugyanis már jó ideje kényszerhelyzetben van az AMD és az Intel is, jelenleg ez az egyetlen út, amire ráléphettek. Nincs is ezzel semmi baj, mert sok szegmens örül a plusz magok által nyújtott extra kakaónak. Nem is kell semmi különlegesre gondolni, ott vannak például a webszerverek és a renderfarmok. Ezek jól párhuzamosítható terhelésformák, míg a játékokkal eljutottunk oda, hogy ami jól párhuzamosítható, az lassan mind a grafikus processzoron fut.

Megtehetnék a szoftverfejlesztők persze, hogy ráhasalnak a processzorokra, hiszen 8-10 maggal már milyen jól lehet fizikát vagy MI-t futtatni.



De az a helyzet, hogy jelenleg nem számolhatnak azzal, hogy a játékosoknak ilyen gépeik vannak. Éppen ezért, amit csak lehet, a GPU-ra költöztetnek, és ebben a jelenlegi konzolgeneráció sokat tanított a szoftvermérnököknek, hiszen a viszonylag gyenge CPU magok miatt alapból rá voltak kényszerítve a kreatív megoldásokra.

VGA = CPU?

Ezzel el is érkeztünk a GPU-fejlődés valószínű útjához. Régebben az volt a különbség CPU és GPU között, hogy az előbbiben viszonylag kevés végrehajtó van, sok gyorsítótárral és kiszolgáló résszel, míg az utóbbi inkább végrehajtókkal van tele. Tehát adott lapkaméretből teljesen máshogy hozták ki a maximumot. Mostanában viszont azt látjuk, hogy a két véglet elkezdett közeledni egymáshoz: egyre többmagos CPU-k jönnek, a grafikus processzorokat pedig elkezdték felkészíteni egyre több terhelésformára, fejlődik az ütemezőjük és a vezérlésük. Elsőként az AMD hasalt rá nagyon a témára, többek között a Sony és a Microsoft kéréseinek megfelelően. PC-n még nem általános, hogy amit csak lehet, áttolnak a GPU-ra, de jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy ez a jövő.

A változás idén aligha lesz látványos, de a színfalak mögött rengeteg apró fejlesztés van minden egyes új generációban. A vezérlés fejlesztésén felül az AMD és az Nvidia is elkezdte támogatni például a különböző pontossági szinteket. A pár hónapon belül érkező VEGA GPU-kban például már lesznek olyan funkciók, amik a PS4 Próval mutatkoztak be. Az alap az jelenleg, hogy minden játék 32 bites lebegőpontos számokkal dolgozik, és néhány tudományos számítás miatt felkészítették a grafikus vezérlőket a 64 bites pontosságra is. Most azonban elkezdünk lefelé is terjeszkedni (16 bites lebegőpontos vagy 8 bites egész számos), ami visszalépésnek tűnhet, de vannak olyan számítások, amik nem igénylik a magas pontosságot, és ezeknél komoly gyorsulást lehetne elérni az új architektúrákkal.

A lényeg, hogy immár nem a shaderek számának az egekbe növelése a cél, mert nem nyújtanak egyenesen arányos növekményt, inkább okosodnak a GPU-k, a következő generáció erről, és a második generációs HBM memória használatáról fog szólni (a felsőkategóriában biztos). Utóbbi fizikailag helytakarékos, kevesebbet fogyaszt, mint a GDDR5X és brutális sávszélessége van, tehát garantálja, hogy ne a memória legyen a szűk keresztmetszet. Mondjuk ez az egész nem holnap lesz. Az Nvidia

egyelőre a GTX 1080 Titaniumot mutatta be, ami az utolsó Pascal architektúrás kártyák egyike, míg az AMD valamikor a következő hónapokban lerántja végre a leplet a VEGA-król. Ezek után valószínűleg az év végéig csend lesz, de azért már felbukkantak az Nvidia driverekben az új Volta GPU nyomai, ami arra utalhat, hogy a belsős tesztek már elkezdődtek a csúcs GPU-val (VG100). Elérhető árú kártyára idén mi nem nagyon számítunk.

A FEJLESZTŐK KEZÉBEN VAGYUNK

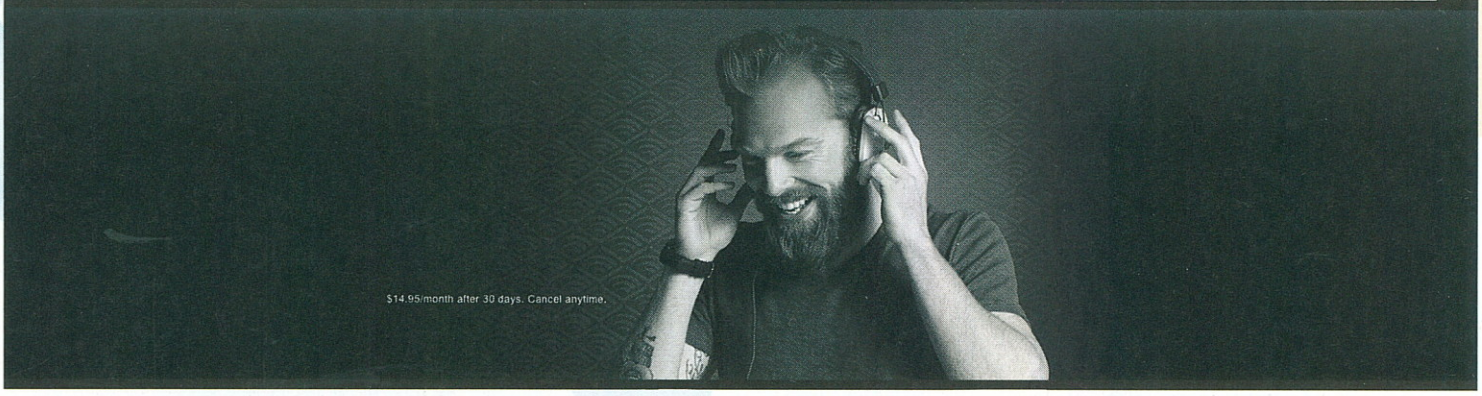
Nagyon érdekes lesz viszont látni, hogy a fejlesztők mit kezdenek az új technológiákkal. A tapasztalataink azt mutatják, hogy normál esetben nagyon lassan váltanak, és ha valamit csak az egyik fél támogat, azzal ritkán foglalkoznak, mert nem éri meg számukra a befektetést (nagy kár). Mostanában azonban ezerrel pörögnek a különböző partnerkapcsolati projektek a GPU-tervező cégeknél, és mivel a konzolok is hasonló architektúrára épülnek, így a könnyű portolás miatt talán van esély arra, hogy most felgyorsulnak a dolgok. CPU fronton pedig óriási verseny várható, mert jelentjük, az AMD magára talált, és egy ugrással behozta a lemaradását. Valóban nagyon hangzatos név a Ryzen, de ha figyelembe vesszük, hogy milyen előzmények mellett született meg az új architektúra, és mit hozhat az AMD számára, bőven megérdemli a nevét. Pár hónap múlva remélhetőleg ezt is elmondhatjuk majd róla, ráférne végre némi siker.

amazon audible

HALLGATNI ARANY

[ÍRTA CHOCHO]

Szereted a könyveket, de az olvasással tele a hócipőd? Nem tudod hová tenni a sok kötetet, mert már az összes polc tele van? Eljött a te időd: az Audible-lel bárhol, bármikor hallgathatod a kedvenc könyveidet, feltéve, ha beszélsz angolul és van egy jó fülesed.



Nagyon régóta szeretnék írni az Audible nevű szolgáltatásról, apropót azonban mindeddig nem találtam rá. Nem fogok hazudni, most sem; egyszerűen azért döntöttem úgy, hogy a márciusi PC Guruban szentelünk két teljes oldalt a témának, mert Böjti kolléga megfertőzött a PC Guru Online-on elindított könyvlázzal. Aki esetleg nem követi a weboldalunkat, annak röviden elmondom, hogy Böjti felvette a kapcsolatot pár hazai könyvforgalmazóval, akik küldtek nekünk mindenféle könyveket. Ezekről cikkek születnek, mi olvasnivalót, ők pedig egy színvonalas megjelenést kapnak – mindenki nyer. Dzséjt és Dreamer után Böjti engem is be szeretett volna szervezni, de nem álltam kötélnek. Mégpedig azért nem, mert egyszerűen nem szeretek olvasni.

Héhéhéhé, letenni a fáklyákat, nem kellenek azok a vasvillák, nyugalom! Nem arról van szó, hogy nem szeretem a könyveket vagy a jó cikkeket, épp ellenkezőleg. A munkámból kifolyólag rengeteget olvasok, és mire hazaérek, elfárad a szemem – amenynyiben egy több száz oldalas kötetet kell a kezembe fognom, szinte azonnal leragadnak a szemeim. Egyéni szociális probléma, nyilván, ettől függetlenül bosszant, mert egy csomó jó történetről maradok így le. Azaz hogy maradtam le, múlt időben, mert egy teljes év szünet után, tavaly év végén ismét letöltöttem telefonomra az Audible nevű alkalmazást, azóta pedig csak úgy falom a könyveket. Méghozzá anélkül, hogy egy kötetet is kézbe vennék.

CHOCHO NEM SZERET OLVASNI, EZÉRT A KÖNNYEBB UTAT KERESI – NA JÓ, AZ INDOK PRÓZAIBB, HISZEN EGY FÁRASZTÓ NAP UTÁN KINGET IS JOBB CSAK HALLGATNI.

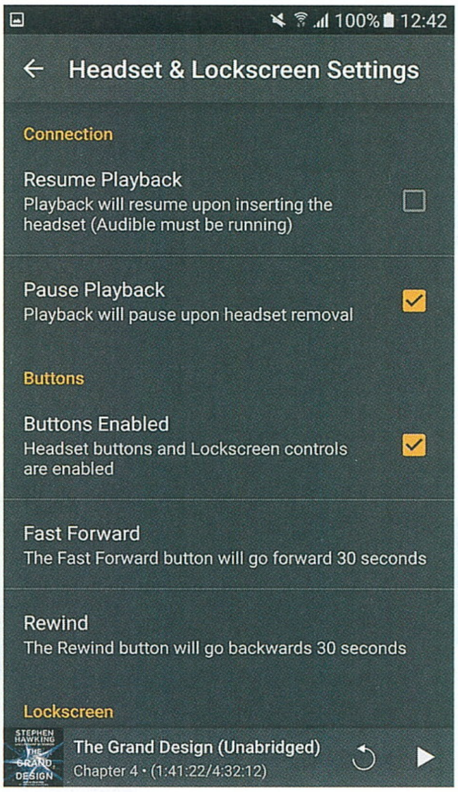
A HANGOSKÖNYV CSODÁJA

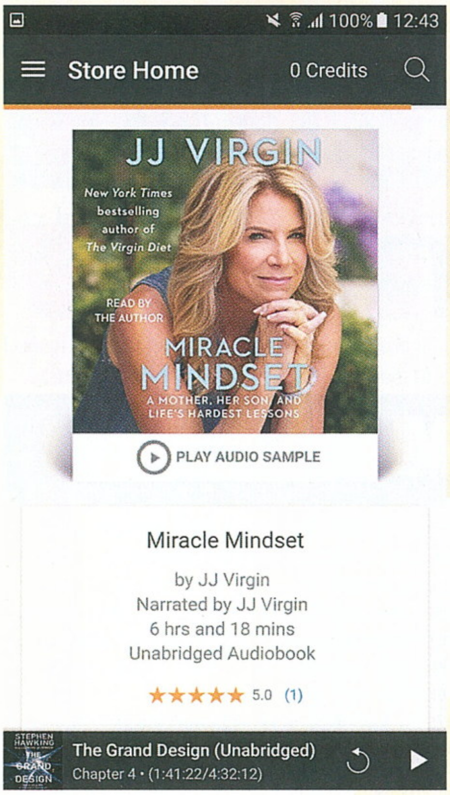
Az Audible ugyanis egy olyan szolgáltatás, ami hangoskönyvekkel látja el az olvasás szerelmeseit. Ezek tulajdonképpen felolvasások, amiket sokszor híres színészek tartanak. Magyarul is sok hangoskönyv érhető el: CD-n terjesztik ezeket, áruk az egeket veri, és itthon még mindig dívik az a nézet, hogy elsősorban látássérülteknek találták ki a műfajt (ez természetesen nincs így).

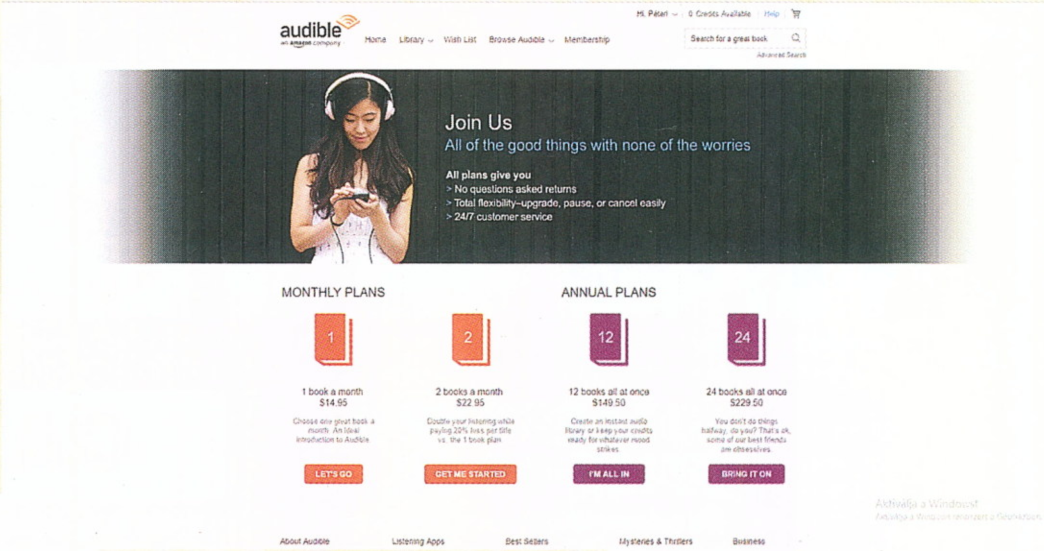
A nagy halászlén túl azonban ennél modernebb felfogás uralkodik, amit ki is használ a világ legnagyobb digitális áruházaként aposztrofálható Amazon. Az az Amazon, amelyik a 102. oldalon bemutatott virtuális asszisztenst is gyártja, és ami nem is olyan sokára drónokkal fogja kiszállítani a küldeményeket (már ha az amerikai törvényhozók ki nem találják, hogy csak benzines drónok repülhetnek az USA légterében, hogy az olajbányász melósnak is legyen dolga vele – na, de ez egy másik történet).

Szóval az Amazon egy nap kitalálta, hogy indít egy szolgáltatást, ami havidíjért cserébe hangoskönyveket nyújt az érdeklődőknek. A dolog pofonegyszerű: előfizetsz, a konstrukciótól függően havonta krediteket kapsz, ezeket pedig elköltheted az Audible áruházában. Egy kredit egy könyvet ér, és itt a csavar: amíg a könyvek külön-külön nevetségesen drágák (előfordul, hogy 100 dollárra, azaz cirka 30 ezer forintra rúg az áruk), addig mindig csak egyetlen kreditbe kerülnek, úgy is, hogy a legolcsóbb előfizetési konstrukció havi 15 dollár, azaz nagyjából 4500 forint. Persze aki időmilliomos, akár havi 24 kötetet is bezsákolhat, igaz, egy könyv átlagosan 15-20 óra hosszú, szóval nem garantált, hogy meg is tudja hallgatni azokat.

Hol ebben az üzlet? Egyszerű: a hangoskönyvek nem azért drágák, mert a gonosz kapitalisták lehúzzák a hallgatóságot, hanem mert az előállításuk roppant költséges. Egyrészt olyan stúdió kell hozzájuk, amelyik alkalmas arra, hogy az adott színész nagyjából azonos hangminőség mellett mormolja fel a sok-sok oldalt. A felolvasás sokáig tart, amit végül kapunk, az megannyi pótfelvétel, vágás és újrázás eredménye, és akkor még nem beszéltünk az utómunkáról, esetleges zenei aláfestésről. Mivel pedig senki sem szeretné, hogy Bob, a sarki kocsma ügyeletes alkoholistája böfögje tele a fülét, olyan színész kell, aki beleéléssel, igényesen olvassa fel a kötetet, esetleg még a karaktereknek







megfelelően el is változtatja a hangját. És ez a legdrágább. Egy forrásom régebben elmondta, hogy Sean Bean 40 ezer dolláros órabérrel mond fel szövegeket. Most képzeljétek el, hogy azt mondják neki, de Sean, itt ez a 30 órás könyv, olvasd már fel, légyszi. Ő megteszi szívesen, de ennek a könyvnek utána be kell hoznia az árát – na, ezért olyan mocsok drágák a hangoskönyvek.

MEGÉRI

Oké, de akkor megint meg kell kérdezni, hogy hol ebben az üzlet? A nagy számok törvénye a titok nyitja: az Amazonnál kiokoskodták, hogy ha a felhasználók egy jelentős százaléka előfizet a könyvek miatt, akkor abból ki lehet köhögni a hangoskönyvek tetemes licencdíjait. Ez az üzleti filozófia pedig sikeres, elvégre az Amazon 2008-ban vásárolta fel a korábban zenelejátszó eszközökkel foglalkozó vállalatot, amely 2011 óta üzemelteti internetes áruházát. És most jön a legjobb rész: bár Magyarország hivatalosan nem szerepel az Amazon által támogatott országok között (leszámítva a brit és a német alvállalatokat), az Audible-re bárki regisztrálhat és előfizethet, akár itthonról is.

Az előfizetési díjat havonta vonják le, a kapott kreditekért vett könyvek pedig mindörökre a felhasználó fiókjához kötődnek – akkor is, ha hozzám hasonlóan egy nap úgy dönt az illető, hogy köszöni, nem szeretne többet előfizető lenni.

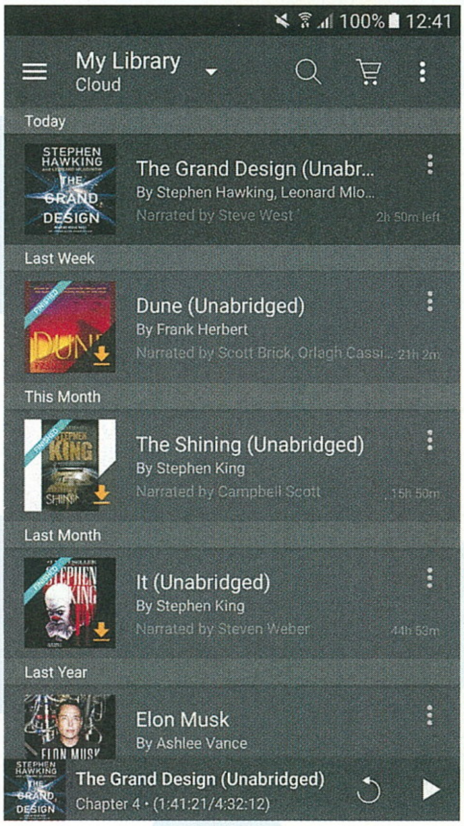
A könyveket számítógépen és mobilalkalmazáson is meg lehet hallgatni, utóbbi a legjobb mód, mert a wifin letöltött hangfájlok akár a tömegközlekedés során is szórakoztathatnak. Vagy épp halálra rémíthetnek – képzelem, miket gondolt rólam az 1-es villamos utazóközönsége, amikor Stephen King Ragyogását hallgatva elértem ahhoz a részhez, amikor a drága jó Jack egy krikettütő hatásfokát teszteli a felesége csontozatán, és hát na, ilyenkor az ember akaratlanul is elsápad. Az app egész sokféle beállítást kínál, és szerencsére offline is működik, így akár repülőúton is hasznunkra lehet. Egyedül az bosszant a szoftverrel kapcsolatban, hogy nem mindig reagálja le jól, ha a felhasználó kihúzz a telefonból a Jack dugót – ezzel is megjártam, a 3-as metrón kezdett üvölteni az Az (It) eszelős bohóca, hogy „die, die die".

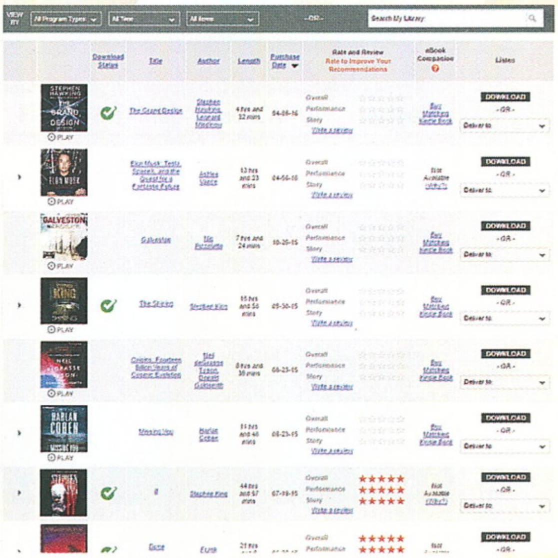
VAN EGY HÁTRÁNYA

És ezzel el is jutottunk az Audible egyetlen igazi hátrányához: ahogy azt a bevezetőben említettem a szolgáltatás angol nyelvű, így a könyvek is jórészt angolul vannak (akad pár német és francia kiadás, de magyar nincs). Ez itthon sokakat elijeszthet, de muszáj megjegyeznem, hogy a könyvek hallgatása akár még nyelvleckének is jó lehet, már ha az ember legalább középfokon beszéli az angolt. Ugyanakkor úgy gondolom, a PC Guru olvasói között sokan vannak, akik megbirkóznak ezzel a nyelvvel, hisz a játékok többsége is angolul érkezik, magyarítás pedig egyre kevesebb alkotáshoz készül.

Szóval, ha szereted a könyveket, és elmerülnél pár klassz kötetben (az Audible-ön ezerszám vannak könyvek, de még rádióműsorok is), akkor itt az idő, ne habozz. Nincs rá pénzed? Nem kifogás: a 30 napos próbaváltozat ingyenes, és ezért már jár egy kredit, avagy ingyen és bérmentve BÁRKI szerezhet angol hangoskönyvet.

Csak aztán ne utánozzatok, mert engem beránott, egy évig fizettem, majd rájöttem, hogy nem is hallgattam meg a kötetimet, úgyhogy mielőtt újra a pénztárcámhoz nyúlok, pótolom a felsrófolódott olvasni… akarom mondani, hallgatnivalót.





ÁLOM PC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA MR. TORGUE]

GURU

JÓ LESZ EZ A 2017-ES ÉV

Izgalmas időszakon vagyunk túl, és a java még csak most következik! Az Intel bemutatta asztali Kaby Lake processzorait és a hozzájuk tartozó chipseteket, az AMD pedig épp most áll rajtvonalhoz az új Ryzen processzoraival, amik úgy néz ki, nagyon jók lettek (ideje is volt leváltani az őskövület FX szériát). Mivel egyelőre még csak a felsőkategóriás, nyolcmagos példányok kaphatóak, így nem kerültek be az ajánlóba (az már az abszolút csúcskategória), de a következő hónapokban kiélezett harc indulhat a két rivális között. Dávid most odacsaphat Góliátnak, mint az athlonos időkben, és az új konfigurációban gondolkodók ezzel csak jól járhatnak.

GAMEBASE

Ennél a konfigurációnál a nagy újítás a Kaby Lake alapú Pentium megjelenése. Első pillantásra ez talán nem tűnik jelentős előrelépésnek, pedig valójában nagyon is az. Az Intel ugyanis ettől a generációtól kezdve visszahozta a Hyper-Threadinget a Pentiumokhoz, tehát már négy szálat képes kezelni az új széria, és sikerült megemelni a támogatott memória órajelet is. A végeredmény az, hogy az új Pentium simán tartja a lépést az előző generációs Core i3 processzorokkal, csak jóval kedvezőbb áron. A névadási séma viszont kicsit káosz, így a jövőben érdemes lehet követni az Intel oldalán, hogy mely Pentiumok épülnek Kaby Lake alapokra.

Alaplap	ASUS H110M-K	**17 500 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4560	**20 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**23 300 Ft**
Videokártya	RX460 2GB	**37 000 Ft**
SSD	-	**0 Ft**
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**16 000 Ft**
Tápegység	Chieftec Force CPS-450S	**9 300 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**133 300 Ft**

GAMELINE

Processzor frontján ebben a konfigurációban is generációváltás történt, de az az igazság, hogy az új Pentiumok mellett már nem olyan kiemelkedő az új Core i3-ak teljesítménye, így nem feltétlenül érik meg a dupla árat. Viszont egyelőre nincs más, az aktuális generáció négymagos processzorai 60 ezer forint környékéről indulnak, és akkor még csak a viszonylag alacsony órajeles példányokról beszélhetünk. A pár hónapon belül megjelenő Ryzenek hozhatnak változást, de a hazai árazásról még semmit sem tudunk, szóval majd foglalkozunk velük, ha megérkeztek, addig ebben az ársávban maradnak a Core i3-ak, mint játékra jó megoldások.

Alaplap	ASRock B150M-DVS R2.0	**21 000 Ft**
Processzor	Intel Core i3-7100	**37 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**23 300 Ft**
Videokártya	RX470 4GB / GTX1060 3GB	**68 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**16 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 500	**16 800 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**192 300 Ft**

GAMEPRO

A felsőkategóriás gépünkben már nem csak a processzor változott, érdemes egy pillantást vetni a háttértárra is. A Core i5-7600K egy nagyon erős processzor, már alap órajelen is kihajt egy GTX1080-ast, de ha valaki beérné kisebb négymagossal is, alternatíva lehet az i5-7400-as, 57 000 forintért. SSD-ből ebben a generációban már egyértelműen PCI Express-es, M.2-es foglalattal rendelkezőket kell nézni, félelmetesen gyorsak, és a költséghatékony példányok nem is sokkal drágábbak SATA-s társaiknál. Az általunk választott 960 EVO olvasási sebességben például a többszörösét nyújtja az eddig preferált 850 EVO-nak.

Alaplap	Gigabyte GA-Z270X-UD3	**48 000 Ft**
Processzor	Core i5-7600k	**79 000 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 500 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2400 KIT	**43 600 Ft**
Videokártya	GTX1070 8GB	**135 000 Ft**
SSD	Samsung 960 EVO 250GB	**42 500 Ft**
HDD	WD Blue 2TB	**22 300 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M600	**21 900 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**26 000 Ft**
Összesen		**425 800 Ft**

AZ IDEI ÉV VÉGRE IGAZI VÁLTOZÁSOKAT HOZ!

Az Intel már kiterítette lapjait, elárasztották a Kaby Lake-ek a piacot, és immár SSD-ből sem luxus PCI-E vezérlőset kell pakolni a gépbe. Érdekes hónapokon vagyunk túl, és még izgalmasabbak jönnek.

Kezdjük a rossz hírrel! A hirtelen megugrott kereslet miatt hiány alakult ki a NAND Flash chipekből, és ennek hatására néhány DRAM gyártó úgy döntött, hogy elkezd inkább NAND Flash chipeket készíteni. A végeredményt már mindenki láthatja: amíg a gyártókapacitás bővítésére tervezett, egyébként már épülőfélben lévő komplexumok nem készülnek el, folyamatosan nőni fognak az árak.

Az elemzők még az év második felére is csak stagnálást jósolnak, így nem várható, hogy egyhamar jobb lesz a helyzet, sőt. Pont ezért, aki memória bővítésen gondolkodik, jobb ha minél hamarabb meglépi azt, mert valószínűleg még nem értük el az árak csúcspontját, csökkenésre pedig egyelőre sajnos kár számítani. A bal oldali konfigurációk árain is érezteti a hatását a drágulás valamennyire, ez sajnos nem elkerülhető.

Szerencsére azért történtek jó dolgok is az elmúlt hónapokban, hiszen rengeteg új hardver jelent meg. Gép összeállításánál ezek közül talán a legfontosabb az Intel újgenerációs Core i családja, ami már Kaby Lake alapokra épül.

A hozzá tartozó chipsetek viszonylag kevés újítást hoznak, de kezd alapfelszereltség lenni már a középkategóriás deszkákon is a PCI Expresses M.2 foglalat, amibe villámgyors SSD-ket lehet pakolni. A SATA csatlakozó limitációi miatt a NAND Flash alapú meghajtók leragadtak 500 MB per másodperc környékén, a PCI Expresses variánsok pedig ennek akár a hatszorosát is képesek nyújtani jelenleg.

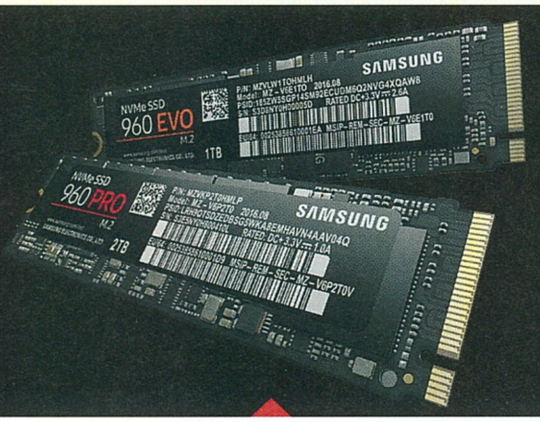
Processzorok frontján, ahogy a GameBase konfigurációnál is írtuk, ezúttal főleg a Pentiumok érdemlik meg a figyelmet, mert a Hyper-Threadingnek hála sokat erősödtek az előző generációhoz képest. A felsőbb kategóriákban ugyanakkor csak marginális előrelépések vannak. Nagyon fontos viszont, hogy ha régebbi alaplapot veszünk, például költséghatékonyság miatt egy H110-es chipsettel rendelkezőt, akkor előfordulhat, hogy még nem a legfrissebb BIOS van rajta, és még nem kezeli az újdonságokat.

Amennyiben összeszereléssel együtt rendeljük meg a gépet, nincs probléma, mert frissítik a BIOS-t az iPonban, de aki csak processzort cserél, az mindenképpen frissítsen, még a régi példánnyal a váltás előtt, aki pedig új gépet rakna össze otthon, az kérjen BIOS frissítést (az iPonnál a Tüzér utcai telephelyen lehet ilyet kérni). Nem lehetetlen, hogy az alaplapon már gyárilag is a legfrissebb BIOS van, de kár kockáztatni, sok fejfájástól kímélhetjük meg magunkat így. Ezen kívül (főleg a kezdőknek) továbbra is javasolt a Gépösszerakó funkció használata az iPon oldalán, mert figyel a függőségekre, így nem fordulhat elő, hogy véletlenül DDR3-as memória kerül a kosárba DDR4-es alaplap mellé, és a processzorral sem lesz probléma (pl. rossz foglalat, ugye).

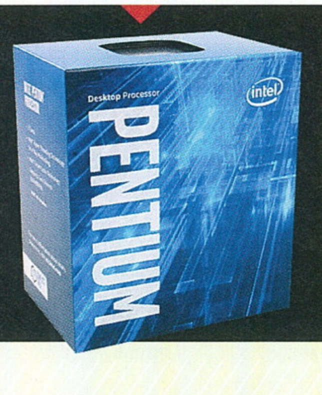
Apropó memória! A most érkező Ryzen processzorok érthető módon nem támogatják az egyszerű beállítást lehetővé tevő eXtreme Memory Profile-t (XMP), mert a technológia az Intelé, úgyhogy tuning memóriák vásárlásakor érdemes arra készülni, hogy kézzel kell beállítani a szorzót és az időzítéseket.

Nem kell megijedni tőle, nem túl bonyolult dolog, de szükséges ha a maximális teljesítményre törekszünk (a nyolcmagos példányok mellett már lehet, nem árt a sávszélesség, hogy mennyire számít, azt igazából csak az első tesztek után fogjuk tudni megmondani).

Bár nem tűnik annyira fontosnak, de rengeteg friss gépház is érkezett az utóbbi hónapokban, úgyhogy arra buzdítanánk mindenkit, hogy nézelődjön nyugodtan, mert manapság olyan nagy a kínálat, hogy amit mi írtunk balra, az csak egy kiindulási alap. Rengeteg jó ház van, a kinézet pedig nagyon szubjektív megítélés kérdése. Arra figyeljünk, hogy ha lehet legyen normális kábelmenedzsmentje, mert az a jó szellőzés miatt is fontos. Ha nem lóg tucatnyi kábel a gép közepén, akkor szabadabb a levegő áramlása.



Samsung 960 EVO 250GB

Intel Core i5-7600K


Gigabyte GA-Z270X-UD3

MSI RX470 Gaming X

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdv, mélyen tisztelt PC Guru Olvasók! Megkaptam, hogy nem vagyok elég tisztelettudó, szóval mától modorosan fogok írni mindenkinek, hogy ne higgyétek, hogy én egy undok doki vagyok. No, meg hátha több levél érkezik a postaládámba. Szóval mostantól a Neked, meg az Ön szavak mindig nagybetűvel lesznek írva, mert én ilyen tisztelettudó vagyok, meg Chocho amúgy is szereti ezt olvasni (értsd: ki nem állhatja). Egyébként mi az a fényes jelenség az égbolton? Nem láttam már ilyet évek óta. Besüt ez az izé a monitorba és nem látom a leveleket. Vagy ez azért van, mert NEM KÜLDTÖK ELEGET!?

EMLEGETETT SZAMÁR

Kedves Chris! Remélem, sokszor csuklasz mostanában. ***(De még mennyire, lásd a bevezetőt a 3. oldalon. – Chocho)*** Nem kell semmi rosszra gondolni, csak nagyon szeretem az Ezzel játszunk sorozatot, amit a mélyen tisztelt főszerkesztő úr társaságában csináltok ***(Úgy érted, Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úr Naccsága? – Chocho)***. Imádom, hogy egy videón belül tudtok marhulni és valami érdekes, komoly témáról beszélni. Azonban a Battlefield 1 Ezzel játszunk epizódban 43 perc 28 másodpercnél elhangzott tőled a következő: „Hogy néz ki a valóságban az 1 HP? Ezt sose értettem egyébként." Azóta ha én vagy öcsém találkozunk ezzel a jelenséggel, felkiáltunk, hogy „ott az 1 HP, ott van!", vagy „Méghogy nincs, de létezik!". Valóságos hagyomány lett ez körünkben. Remélem tehát, hogy sikerült megválaszolnom fél éve tartó rejtélyes csuklásaid okát. Mi mindig örömmel gondolunk rátok, az egész csapatra, csak így tovább és a Guru legyen velünk! Üdv, ATTILA

Kedves Attila! Köszönjük szépen a bíztató szavakat. Megnyugtatlak, hogy nem szoktam csuklani, legfeljebb 5-6 évente egyszer tör rám a dolog, akkor is elmúlik két-három csuklás után *(HAZUCC!! – Chocho)*. Egyébként tudtad, hogy a csuklásért két agyideg a felelős? A bolygóideg (nervus vagus) és a nyelv-garati ideg, a nervus glossopharyngeus (ezt mond ki háromszor gyorsan egymás után, és rögtön csuklani fogsz). Ha ezek az idegek megbirizgálódnak (ez is egy latin megnevezés), akkor a rekeszizom idegén keresztül csuklást idéznek elő. De szerencsére az én idegeim rendben vannak. Kivéve ha dotázok, mert akkor semmi nincs rendben velük, ezért olyankor jobb, ha hozzám se szól senki. Hol is tartottunk? Ja igen, az 1 HP-s Battlefield. Undorító dolog, szerintem úgy kéne a játékoknak működni, hogy 20% alatt már mindenki haljon meg. Legalábbis azok, akik ellenem vannak. A valóságban milyen jó lenne egy ilyen HP kijelző az embereken, nem? *(És akkor milyen lenne már a 21 HP?! – Chocho)*

A GYŰJTŐ

Üdvözlet minden kedves PC Gurusnak és persze neked is, Chocho! ***(<3 <3 <3 – Chocho)*** Még sosem írtam nektek, legalábbis levrov témában semmiképp, de hát mindent el kell kezdeni valamikor. Szóval az én történetem egy rövid, de nagyon tanulságos sztori: annak idején is volt, hogy vásároltunk PC Gurut, egészen pontosan az első még egy 1998-as kiadás volt a Fallout első részével megspékelve. Nem most történt, de azóta csak hébe-hóba vásároltam a lapot, egészen addig, mígnem nagyjából 3 évvel ezelőtt egy 1 éves előfizetést kaptam öcsémtől karácsonyra. Azóta minden decemberben megújítom az előfizetésem, és az asszonytól is kikönyörögtem egy polcot, ahová gyűjthetem a már meglévő számokat. Igaz, lassacskán új hely után kell néznem, mert kezdem kinőni a fakkokat. Egyszer egyébként kaptam egy számot a konkurenciától is, pont barátnőm (azóta már jegyesem) ***(Gratulálunk! Ő tudja már? – Chocho)*** lepett meg vele karácsonyra, mert látta, hogy a hozzácsomagolt teljes játék rajta van a steames kívánságlistámon, de az újság az nem került ki a féltett kincsek közé. Hát igen, kinek a pap, kinek a papné. Na, de nem akarom igazán bő lére ereszteni a dolgot, csak szeretném megköszönni, hogy minden egyes hónapban újra és újra minőségi tartalmat tesztek le az asztalomra, a frissen bontott újság illatát pedig sosem fogom tudni megunni. Ennyi most már azonban tényleg elég lesz, mert a Doktor Úr a végén még meghatódik és akkor hogyan fog elkészülni az új Ezzel játszunk. A Guru legyen veletek,

MIKLÓS

Kedves Miklós! *(TISZTELT, jó? – Chocho)* Először is engedd meg, hogy megköszönjem Neked, hogy veszed a magazinunkat. A falloutos lapszámra még emlékszem is, főleg arra, hogy milyen büszkék voltunk rá, amikor csináltuk. Ami igazából 1999-es volt, de elnézem Neked a dolgot, mert én még arra sem emlékszem tisztán, hogy mit csináltam tegnap. Az volt egyébként a hatodik magazinunk, ami mellé teljes játékot csomagoltunk, a Fallout 2-t pedig fél évre rá adtuk a magazinhoz. Emlékszem, mennyi munka volt még akkoriban a CD-vel (DVD még nem létezett). 640 megát kellett megtölteni anyagokkal, ami kész rémálom volt, mivel egy demó legfeljebb 50 megát nyomott. Aztán jöttek a 1-2 megás patchek, a 3-4 megás videók, végül mindezt egy html alapú keretrendszerbe kellett tenni kismillió rovattal együtt. Aztán szép lassan kinőttük CD-t, jött a DVD, aztán a dupla sűrűségű DVD. Milyen érdekes, hogy ma már egy AMD driveren kívül már semmi sem férne fel egy akkori lemezmellékletre. Büszkék vagyunk most is a magazinra, szerintem minden nagyképűség nélkül mondhatom, hogy az elmúlt évek alatt csak javult a minősége. Az illatával kéne még kezdeni valamit, mert azt én is imádom. Kéne szabadalmaztatni egy nyomdafestékes autósillatosítót, nem? Ha már újkocsi szagú illatosító van, lehetne ilyen is. Stipi-stopi szabadalom!

YOU ROCK! – A HÓNAP LEVELE

Kedves Chris! Az egyik nem is olyan régi (asszem' januári magazin, de most nincs nálam) PC Guruban egy nagyon jó kis cikket találtam. ***(Csak egyet? – Chocho)*** Nevezetesen egy olyan illetőről, aki játékokhoz ír zenét. Ezen azért is akadtam fenn, mert jómagam is zenélek már 18 éve, mellette pedig PC Guru fan és kisebb gamer egér volnék. De azon még sosem gondolkodtam, hogy milyen lehet zenét írni játékok alá. Pedig otthon írom a zenét gépen (gitárral és dobgéppel), hogy legyen mit szemléltetni a próbateremben a többieknek. A cikk olvasása óta elkezdtem jobban figyelni egy-két zenei betétre a játékokban, vajon minden ott van e, ahol lennie kell, és hogy az adott játék hangulatához mennyire passzol egy-egy skicc. Nos, kezdő szakmai szemmel (füllel) nézve rájöttem pár dologra: hiányolom a jó kis keményvonalas rock zenét (akár a metált). Szerintem nagyon sok játékhoz illene olyan frankó kis betonvastag hangulat, ami a mai világban már elengedhetetlen (gondolok itt a színességre, akár zeneileg is egy-egy játékban). Szóval több metált kéne tenni a keményvonalas játékokba! Például valamilyen hack ,n slash-be, vagy nem is tudom mibe, de szerintem ezt a zenei műfajt túlságosan elhanyagolják a készítők. Szerintem egy-két

PC Gurus videóajánló intrójába is belefeküdne, mint valami betonkeverő! Ki lehetne próbálni pár riffelős alapot egy-egy videó elejére, vagy végére, vagy akár mindkét részére. Lehet, csak literatúriai gondolataim veséztem ki itt, de szerintem érdemes megfontolni. Hátha Ti vevők lennétek az ilyesmire. Avagy hogy álltok a metállal egy olyan játékban, ahol az pirít, mint egy adrenalin bomba, két gránát között? Üdv, LACI

Kedves László! Imádlak, de tényleg, de ez nem ilyen egyszerű. Szerintem rengeteg játéknak van rockzenei aláfestése, de ezzel a stílussal óvatosan kell bánni. Egyrészt kevés olyan játékot ismerek, ami alá tényleg passzolna egy ilyen betonkeverős cucc, mert egész egyszerűen elvonná a figyelmet a látványról és a játékmenetről. Másrészt a játékokban a zenének nem szabad túl erősen dominálni, mert ha sokáig játszik az illető (mondjuk, mászkál a karakterével), akkor idegesítővé, monotonná válna számára a zenei aláfestés. Persze akadnak helyzetek, amikor jól jön a pirítós rock, de ez tényleg csak rövid ideig szólhat. Egy Mortal Kombatet, vagy valamilyen brutális lövöldét, mint a Doom vagy a Wolfenstein simán el lehet viselni rockkal, de ez tényleg csak olyan játékokban működhet, ahol szüntelen pörgés van. A játékzenékről még annyit, hogy sokkal komplexebbek, mint a hagyományos zenék. Bár ezekhez is 3-6 perces dalokat írnak, de sokkal többet, mint gondolnád, és ezeknek a zenéknek helyzettől függően át kell váltaniuk egymásba. Ezt úgy hívják, hogy dinamikus zene. Minden játékbeli helyzethez kell valami más, ami a zeneszerzőt általában elég nagy kihívás elé állítja. Még a hanghatásoknak is illeszkedniük kell. És persze más zene kell egy intróhoz és a játékmenet alá is. Érdemes megnézned a Braid című játékot, aminek szerintem eszméletlenül jó zenéje van, hogy ott miként oldották meg a dolgot. A PC Gurus videók intrójába pedig köszönöm, de nem tennék gitárszólót. Tudom, egy ízléstelen majom vagyok, de szerintem nem illene oda. ***(Csak egyetérteni tudok a mesterrel, de hozzátenném még, hogy a metal nem egy olyan populáris műfaj, amivel például egy 6-7 milliós eladást becélzó AAA-játékot el lehet adni. Lásd a jobb sorsa érdemes Brütal Legend estét. – Chocho) (Hozzáteszem, hogy ma már jóval populárisabb a műfaj, és sokkal elfogadottabb, mint mondjuk 10-15 éve, fel is bukkan mindenhol, kezdve a videojátékoktól egészen a filmekig. Személy szerint kifejezetten bírom, bár az elvetemült nordikstátánmetált már kevésbé tudom elviselni, mint 20 éves koromban. – Böjti)***

EZZEL JÁTSZUNK?

Sziasztok! Szeretném, ha ezt a levelet eljuttatnátok Chrisnek és Chochónak, köszönöm! Azt szeretném mondani nektek, hogy nagyon jó az Ezzel játszunk rovatotok a YouTube-on. Imádom! Nem tudom, mennyit számít, de én mellettetek vagyok azügyben, hogy a tesztek fontosabbak, mint az önismétlődő hülye videók, amelyeknek semmi értelme nincs. A másik bár picit régebbi téma, de nagy gratuláció, hogy Chochót kinevezték főszerkesztőnek, mindig is hasonló gondolkodásunk volt a játékok terén. Őszintén egyet tudtam érteni azokkal a dolgokkal, amiket a videotesztekben mondott a játékokról. 10 éve követem a PC Gurut, és egyszer szeretnék majd veletek végre találkozni, ha máshogy nem, valamilyen rendezvényen. Egyébként 29 éves vagyok, de még nem nőttem ki játékipart. Jó hétvégét nektek, ha megkapjátok még előtte a levelem! Üdv, JOCI

Kicsit meglepődtem, hogy megint túl későn válaszolok egy levélre, de aztán rájöttem, hogy nem én vagyok egy kis lemaradásban, hanem Te. De semmi baj, Chocho így is nagyon örül a gratulációnak. Viszont engedd meg, hogy reagáljak a videoteszteket érintő mondatodra, miszerint a tesztek szerinted fontosabbak, mint az egyéb tartalmak. Nos, mi is azt hittük, hogy ez így van, de sajnos a számok nem ezt mutatják. Az elmúlt évek alatt a videotesztjeink nézettsége leesett annak a bizonyos hüllőnek a hátsója alá. Hogy egy primitív példával éljek, egy videotesztünknél már az is népszerűbb anyag lenne, ha feltennénk egy videót arról, ahogy párosan böfögünk a kamerába Chochóval. Egész egyszerűen már senkit nem érdekelnek a tesztek (na jó, a senkit az erős túlzás, de nagyon kevés embert). Egy sima Ezzel játszunk videót megnéztek kétszer-háromszor annyian, mint egy videotesztet, ezért hanyagoljuk azok készítését egy ideje. Ráadásul a tesztek esetében nálunk a prioritást a magazin élvezi, hiszen ide írunk mindenről először, és azt szeretnénk, ha inkább ezeket olvasnátok el. Higgyétek el, nagyon jó cikkíróink vannak, még hardveres témákban is! ***(Kis kiegészítés: amióta nincs DVD, a videotesztekkel gyakorlatilag a magazinos tartalmat öljük, hiszen ha elmondjuk egy videóban a véleményünket, minek elolvasni a magazint? Persze ki lehet tenni ezeket később is, de akkor meg már szintén senki sem nézi meg, mert a YT-s közönség nem vár, ők mindent azonnal látni akarnak. – Chocho)***

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Ezt is megéltük, a Ubisoft nyitott világú akciójátékot készít! De félre a tréfát, hiszen az online funkciókra építő Wildlands kifejezetten ígéretes, bár messze merészkedik a Ghost Reconok eredeti csapásvonalától.

NIER AUTOMATA

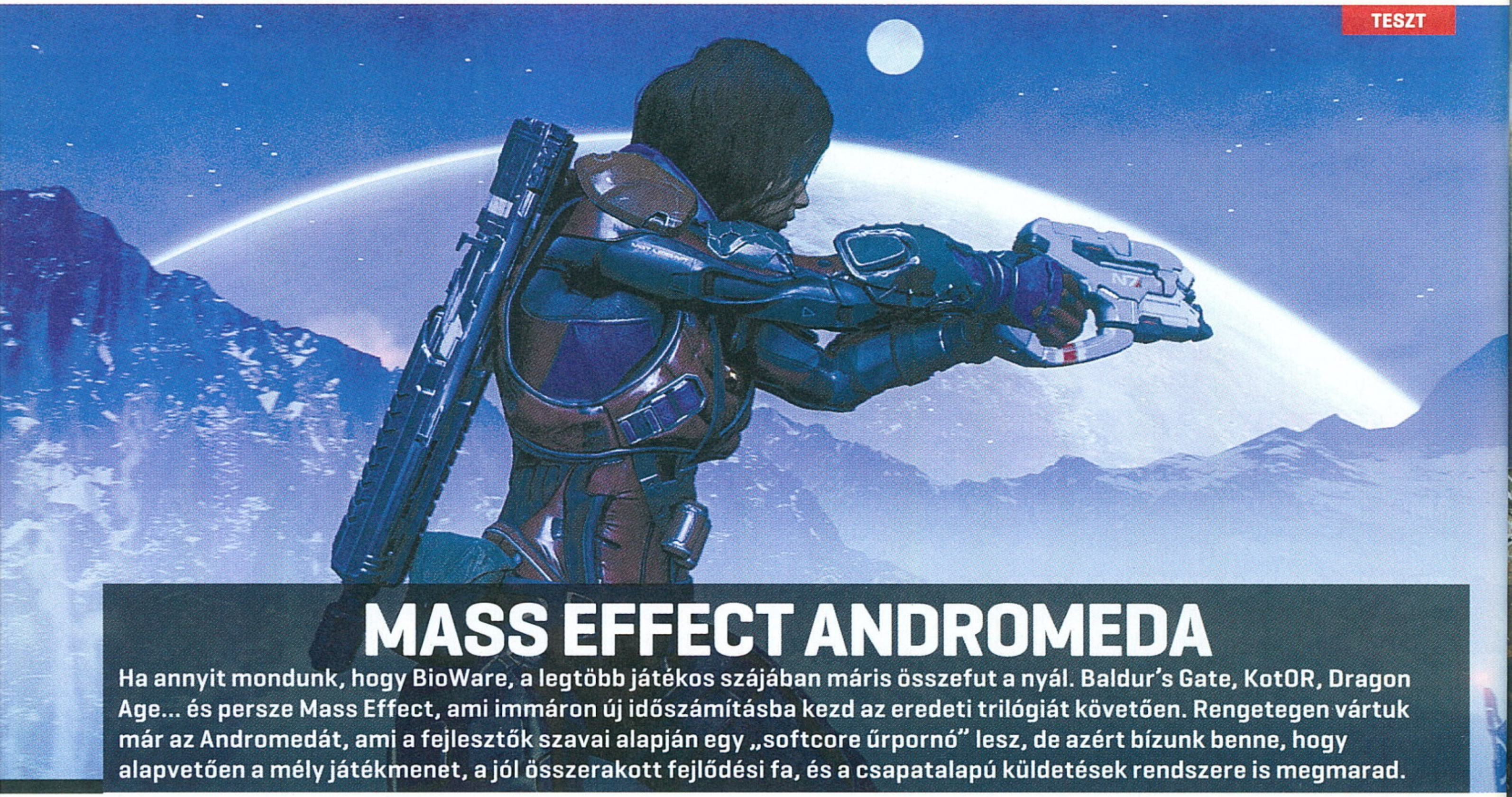
Az Xbox One-ra készülő Scaleboundot ugyan lelőtte a Microsoft, a Platinum mégis teljes erejében térhet vissza a porondra, méghozzá a Bayonetta után ismét egy egyedi hősnővel, akivel aztán darabokra lehet kaszabolni a halálos és változatos ellenfelek végtelen seregét.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

A rajongók örülhetnek, hiszen hamarosan itt a legújabb Zelda-epizód, ráadásul nemcsak Wii U-ra, hanem a frissen megjelenő Switch hardverére is. De hogy mi az a Switch? Nézz csak jobbra egy pillanatra!

NINTENDO SWITCH

A konzolok általában öt évre szólnak, és a Nintendo utolsó asztali masinája bizony leszolgálta az idejét. Bár a Wii U nem ismételte meg a Wii hatalmas sikerét, a Switchnek erre is van az esélye, mivel igazi ereje a hordozhatóságában rejlik. De 2017-ben vajon elég ez a képesség?



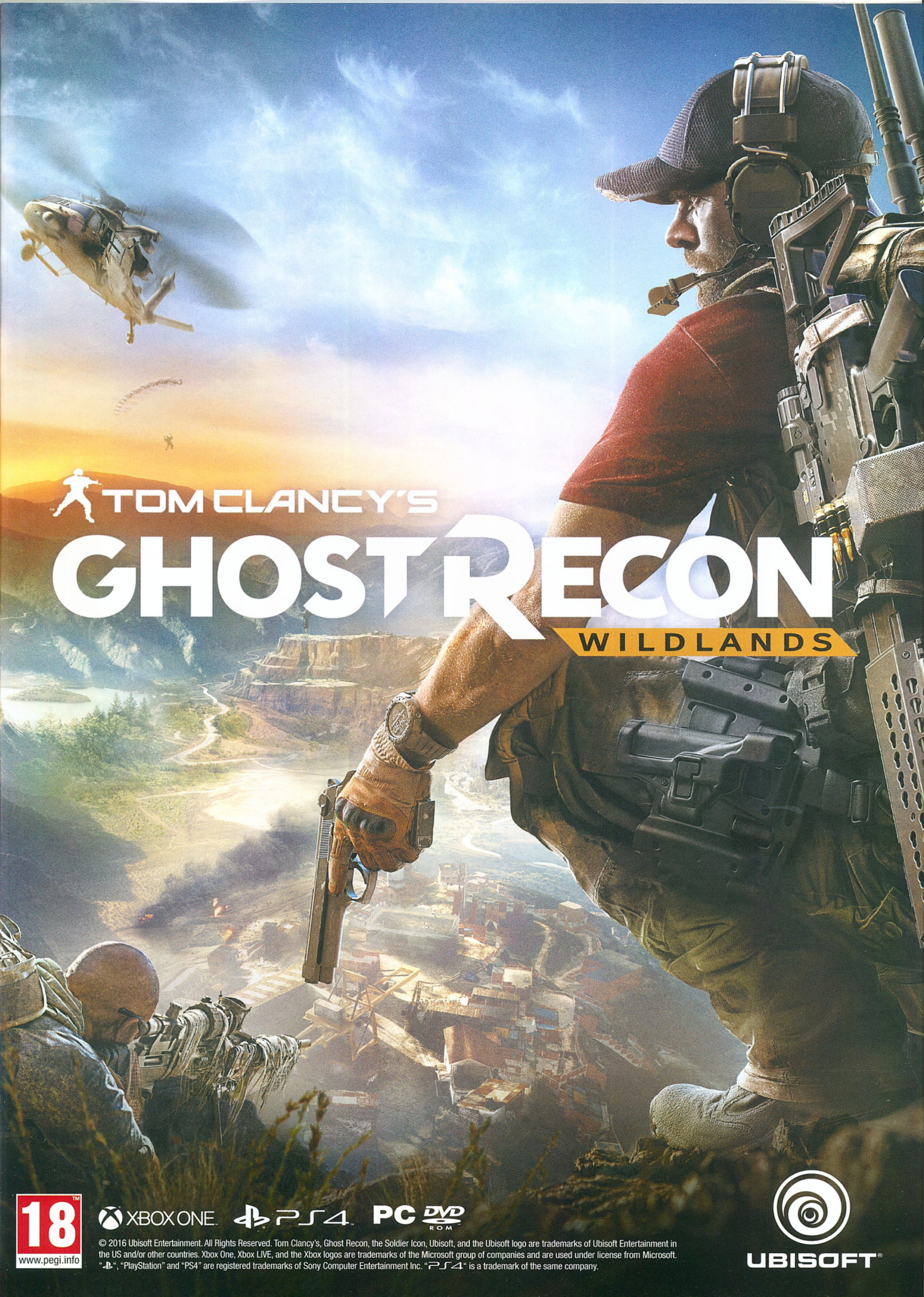
MASS EFFECT ANDROMEDA

Ha annyit mondunk, hogy BioWare, a legtöbb játékos szájában máris összefut a nyál. Baldur's Gate, KotOR, Dragon Age... és persze Mass Effect, ami immáron új időszámításba kezd az eredeti trilógiát követően. Rengetegen vártuk már az Andromedát, ami a fejlesztők szavai alapján egy „softcore űrpornó" lesz, de azért bízunk benne, hogy alapvetően a mély játékmenet, a jól összerakott fejlődési fa, és a csapatalapú küldetések rendszere is megmarad.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 13-ÁN

JELENIK MEG



© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Xbox One, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

2 OLDALAS TESZT

SNIPER ELITE 4

Bezoomolt világháború

4 OLDALAS ELŐZETES

PROJECT CARS 2

Még több autó, még több realizmus

4 OLDALAS ELŐZETES

CONAN EXILES

A barbárok kora téged is vár! Csak túl korán...

BARCELONÁBÓL SZERETETTEL

WMC 2017

Ezek lesznek a legmenőbb mobilok

2 OLDALAS EXTRA

PC GURU ÁLOM-PC

Megmondjuk, milyen gépet vegyél

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

RADAR ALATT

4 oldalas indie-játék összeállítás, tesztek és bemutatók.

THE DIVISION: MÁSODIK KÖR!

Egy évvel a megjelenése után újrateszteltük a Ubisoft üdvöskéjét.

GTA V: REALISM DISPATCH ENHANCED

Amikor azt hiszed, Los Santos nem lehet élethűbb, kijön ez a mod.

MIT VÁRHATUNK 2017–BEN VGA–FRONTON?

Az idei videokártyák megjelenése előtt elemezzük ki, mi várható.

10 ÉVES AZ ELDER GAMES

Interjú teljes játékunk magyar fejlesztőcsapatával.